BETA TEST

Първи впечатления от новия

COUNTER-STRIKE SOURCE

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 10 (78), ОКТОМВРИ 2004

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

Conflict VIETNAM

SILENT HILL 4 The Room

SHELLSHOCK NAM '67

PREVIEW

Armies of Exigo

Gothic II The Night of the Raven

Silent Storm Sentinels

Doom 3 Mods

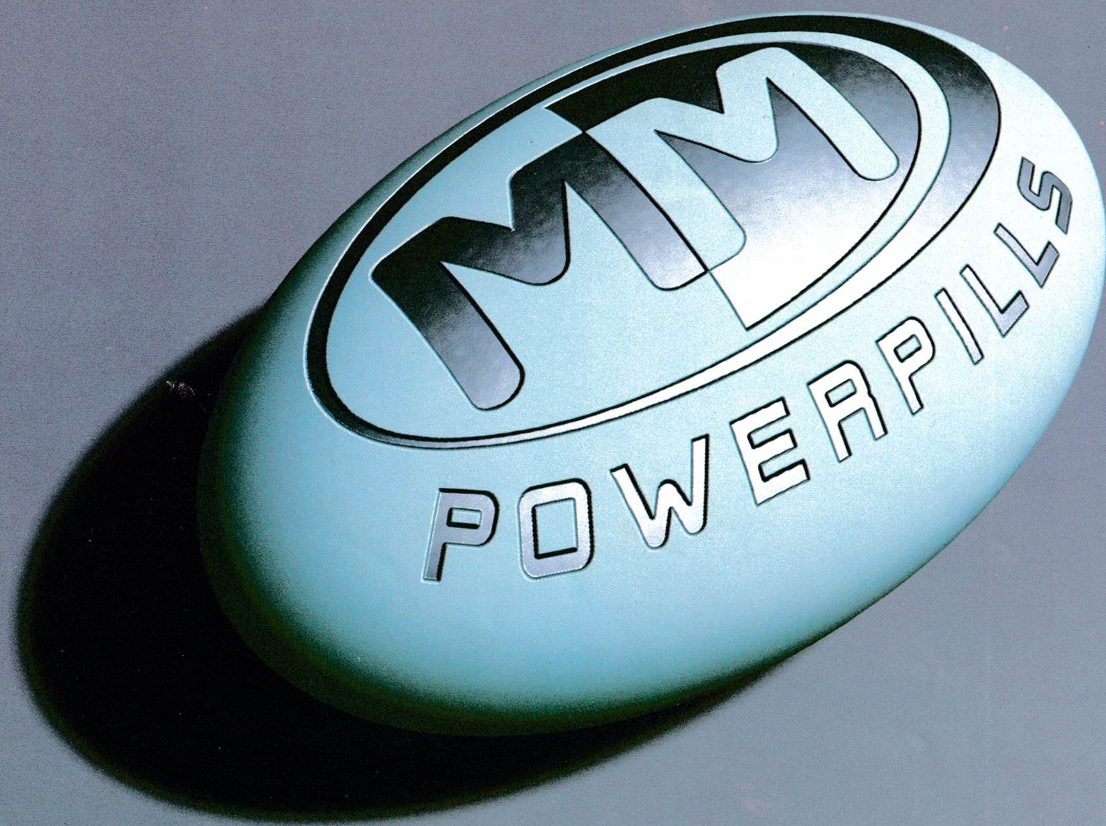
SOFTWARE
- > StarForce – непробиваема защита?

INTERNET
- > Трикове в LAN
- > Визуални BG-форуми

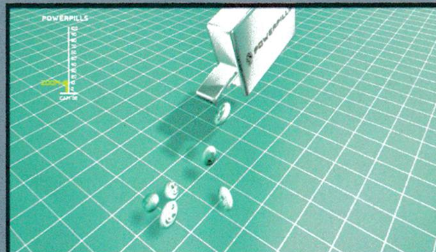
HARDWARE
- > Графични карти есен 2004

PS MANIA
- > Whiplash
- > Burnout 3: Takedown

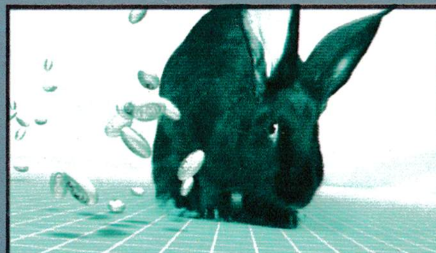




ВИЖТЕ МУЗИКАТА








BULGARIAN MUSIC MEDIA

СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 10 (78), ОКТОМВРИ 2004



"Може да застреляте десет мои войници
за всеки ваш човек, когото съм убил.
Но дори тогава, вие ще загубите, а аз ще победя"

ген. Хо Ши Мин,
лидер на Северен Виетнам



преди три години

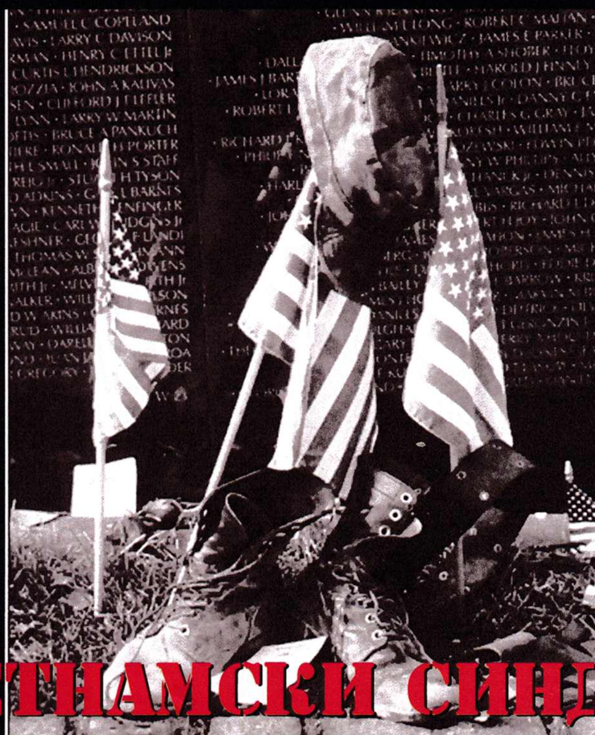
Изкушавам се отбележа още в началото, че рубриката "Преди 3 години" навърши три години. Четейки подобна колонка в списание "Паралели" (само че там май беше преди 30 години), се изпълвам с лека ирония към този ни опит да осмисляме категорията "минало". Всичко обаче е относително, както твърди един по-умен от нас човек. Ако става въпрос и 30 хиляди години са едно мигване за еволюцията, а от планетарна гледна точка – пинга на някой бърз шутър. В света на игрите и 3 години могат да бъдат епоха в много отношения.

Преди три години PC Mania започна да излиза редовно с два диска, вместо с един, и за втори път формулира стандарта на българското геймсписание. Първия път беше още през 1998 година, когато цената от 3,90 лева за списание със CD предизвика пазарен фурор. За това, разбира се, си имаше и други фактори. Резултатът не закъсня – за половин година от създаването си станахме най-четеното списание в компютърно-геймърския бранш и продължаваме да сме такова вече седма година.

Както сте забелязали може би, от този брой "вдигаме цената" с девет стотинки. Честно казано, не очаквам вълна от недоволство, но както припомних в началото, "всичко е относително". Моля за разбиране онези, които са се подразнили от това.

Сега, отърсени от краткото лято, отново се опитваме да ви предложим най-доброто от себе си. Надявам се да се е получило.

Петър Табов



ВИЕТНАМСКИ СИНДРОМ

Чували ли сте израза "виетнамски синдром"? Знаете ли какво означава? Може да ви звучи странно, но напоследък той е явление, което може да бъде открито дори в компютърните игри. Преведено на популярен език, това е крайно неприятното чувство, което изпитва една горда имперска нация от калибъра на американската, когато бъде наритана по задника от смешни азиатци джобен формат, въоръжени с автомати "Калашников" и обитаващи малка държавица в Югоизточната част на жълтия континент. След позорното изтегляне на своите въоръжени сили от Виетнам великата американска държава е налегната от лавинообразно усещане за непълноценност. Как е възможно едни неособено добре обучени жълтури да поставят на колене най-съвършената военна машина в света?

Ами явно е възможно, но янките някакси не желаят да приемат този факт за реалност. Точно затова близо три десетилетия след този конфликт Холивуд се скъса да бълва героични филми от типа на "Рамбо" и "Изчезнал по време на акция", които се мъчат да ни убедят в противното – че Америка всъщност не е била точно победена и че причините за това "стратегическо отстъпление" са политически, а не военни...

И точно когато американците почти се бяха отърсили от комплексите си, обединени под названието "виетнамски синдром", всичко като че ли започва отначало, но този път под ново название – "Война срещу тероризма". За да докаже за кой ли път максимата, че историята се повтаря като фарс, САЩ отново последователно затъва в партизанска война срещу невидим противник. Този път срещу обладан от религиозен фанатизъм противник и то на две места – в Афганистан и Ирак. И след като отново се оказа неспособна да се противопостави с високи технологии срещу конспиративните тактики и численото превъзходство, американската машина е изправена пред римейк на виетнамския кошмар, но този път с привкус на ислямски фундаментализъм.

И като преди, нараненото американското самочувствие отново има нужда от лек. Този път обаче патриотичното холивудско кино е заменено от по-нова и адекватна на съвременните реалности медиа – компютърните игри. Може и да ви се стори съвпадение, но през последните месеци гейминдустрията буквално започна да бълва заглавия, посветени на войната във Виетнам. В този брой на PC Mania ще се запознаете с две от тях - ShellShock: Nam'67 и Conflict: Vietnam. Преди това бяха заглавия Battlefield: Vietnam, Vietcong, Line Of Sight: Vietnam... Все игри, които сякаш се опитват да припомнят на средностатистическия геймър колко смел е бил неговият татко, когато на младини е бил захвърлен в джунглите на Югоизточна Азия с един куц автомат М-16 и без помен от кевларена бронежилетка. И как е време малкият геймър да порасне, да захвърли мишката и джойпада и да отиде да защитава глобалните интереси на Чичо Сам с М-16 в ръка...

В крайна сметка обаче това си е работа на янките. Но колкото и да се кефя на 3D-шутъри и военни игри, никак не ми е приятно да чувствам как някой се опитва да използва любимото ми занимание за промиване на мозъци и пропаганда.

Морган Кроу

изпрати sms на номер **2260** за абонати на Mtel и GloBul

предай стил на твоя gsm

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** за абонати на GloBul и Mtel

true tones

реални звуци за твоя gsm

поддържани модели

NOKIA: 7700;9500;3600;3620; 3650; 3660;7650;N-GAGE;6260;6600; 6620; 6630;7610;3300
Sony Ericsson Z1010; P800;P802;P900; P908; K700i;K700c;S700i; S700c, P910i; P910c;P910a
Samsung SGH: D410; P510; C100; C110; E100; E400; E700; E710; P400; S300; T400; V200; V200C; X100; X450; X600
Siemens: S55; S56; S57; SL55; SL56 A60; C55; C56; 2128; CT56; C65; CF62;CX65;M55; M56;M65;MC60;S65;SX1

звук	код
коте	82136
пъшкане	82137
yahoo!	82138
свиркане	82139
icq	82140
bad girl	82141
ехиден смях	82142
аах	82143

ТОП ХИТОВЕ

мелодия	код моно	код поли
o zone - dragostea din tei	82144	82161
ruslana - wild dances	82145	82162
nina sky - move your body	82146	82163
despina vandi - реклама coca cola	82147	82164
maroon 5 - this love	82160	82165
magnifico - hir i kam hir ai go	82148	82166
alcazar - this is the world we live in	82149	82167
britney spears - everytime	82150	82168
narcotic trust - i like it	82151	82169
ian van dahl - where are you now	82152	82170
danzel - pump it up	82153	82171
d12 - my band	82154	82172
beyonce knowles - naugty girl	82155	82173
филм - ченгето от бевърли хилс	82156	82174
филм - зона замфирова	82157	82175
филм - кръстникът	82158	82176
madonna - vogue	82159	82177

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ - ИГРИ



82178 82179 82180 82181 82182

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



82183 82184 82185 82186 82187



82188 82189 82190 82191 82192



82193 82194 82195 82196 82197

ЦВЕТНИ АНИМАЦИИ

модели GSM: N-3100, 3650, 5100, 6100, 6610,6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, E - T68, T69, T310, P800



82198 82199 82200 82201 82202 82203

най-готините Java игри



82204

Тази игра е най-новото екшън приключение на Спайдърмен, в което той трябва да се бие с най-големия си враг Док Ок по покривите на небостъргачи и в метрото на Ню Йорк

Nokia: 3200, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 7210, 7250, 6600, 7650
SonyEricsson: T610, Z600



82205

Тетрис при които на всеки премахнат от полето ред пред вас ще се разкрива част от невероятно момиче.

Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6585, 6600, 6610, 6610i 6620, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, N-gage
Siemens: C60, M55, MC 60, S55, SL 55



82206

Тетрисът който ще заинтригува всички момичета!

Siemens: C60, M55, MC 60, S55, SL 55
Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, N-gage



82207

Преплувай през вълни от зли извънземни и техните чудовищни босове за да унищожиш накрая всички извънземни и да осободиш света от страх и от извънземната агресия.

Nokia: 3510i, 3530, 3595, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600
Motorola: T720 **Siemens:** M55

само за нокиа и самсунг

ЛОГО чистачка

не те ли дразни логото на оператор върху любимата ти картинка на дисплея изчисти го от тук сега изпрати 92136 на номерата за поръчка



SMS КАРТИНКИ



ЦВЕТНИ ЛОГА

само за нокиа: 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 5140,6100,6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800,6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600

82228 82231 82229 82232 50 CENT 82230 PLAYGIRL 82233

Как да поръчам?

поръчка с sms?

изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul с кода на продукта и индекса на GSM-а ти

1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

поръчка от стац. телефон

набери **0900 40 400** и следвай менюто. за абонати на Mtel и GloBul

1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел! -

изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!

1sms = 2 лв. без ддс

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

ТОВА-ОНОВА

Повече мултиплейър в Quake 4

В разработваща се в момента Quake 4 ще има повече баланс между соловата кампания и възможностите за игра в мрежа, отколкото в DooM 3. Изработката на играта е възложена на Raven Software (автори на Jedi Knight II; Soldiers of Fortune I и II, Heretic II, Hexen II и др.), ще използва графичния енджин на DooM 3 и ще бъде продължени1е на събитията от Quake 2.

Кръстиха Prince of Persia 2

Най-новите приключения на персийския принц ще бъдат озаглавени Prince of Persia: Warrior Within. Първоначално те бяха известни с работното заглавие Prince of Persia 2, което бе крайно неподходящо, тъй като, както знаете, именно така се казва една от старите двуизмерни части на играта.

35 години Интернет

На 1 септември, точно преди 35 години, се ражда най-важното изобретение в света на информационните технологии, известно нам с названието "Интернет". Първоначално то е замислено като военна технология, която да оцелее и след евентуална ядрена атака, докато днес е едно от основните средства за комуникация, което се използва от над 2 милиарда хора в целия свят. Честит рожден ден, Интернет!

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
FIFA 2005	EA
Tony Hawk's Underground 2	Activision
BloodRayne 2	Majesco
NBA Live 2005	EA
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Sierra
Man of Valor	Vivendi
Vampire: The Masquerade	Activision
Dungeon Lords	DreamCatcher
Tribes: Vengeance	Vivendi
Painkiller: Battle out of Hell	DreamCatcher
Singles: Flirt up Your Life	Eidos
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	LucasArts
Sacred Plus	Ascaron
Total Club Manager 2005	EA
The Incredibles	THQ
Close Combat: First to Fight	Destineer
Will of Steel	GMX Media
Shade: Wrath of Angels	Cenega
Shadow Ops: Red Mercury	Atari

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

КЛЮКИ

Тиери Анри вече с Konami

Френският национал Тиери Анри, един от най-добрите нападатели в света, играещ и в английския Арсенал, сключи ексклузивно споразумение с Konami of Europe, според което ще преотстъпи физиономията си (и ще участва и в промоционалните материали) за Pro Evolution Soccer 4 – най-новата част на футболния симулатор на Konami.



Тиери Анри

Хобит се записва доброволец за Виетнам

Шон Остин, актьорът, който стана известен с ролята си на Самозная Гамджи във "Властелинът на пръстените", ще озвучава един от героите в посветения на войната във Виетнам 3D шутър Man of Valor. Неговият персонаж е младият, но доста уверен в себе си радист на име Пат Ходжис (известен сред своя взвод като Устата), който ще разговаря директно с играча и ще участва в поръчването на артилерийска поддръжка.

DooM 3 се харчи като топъл хляб

Надали някой е учуден от това, че в САЩ DooM 3 дебютира на първо място в класацията на NPD Techworld за най-продавани игри за седмицата, завършваща на 7-ми август. Наред с това този хорър шутър оглавяваше челните позиции из цялото Обединено кралство през изминалите две седмици (според U.K. Chart Track). DooM 3 е най-продаваната PC геймка и в Австралия, Франция, Германия, Швеция, Норвегия и Дания. Междувременно започнаха да се носят слухове, че id Software в най-скоро време ще пуснат и официален експанжън.

ЧИСТАК-БЪРСАК

Sacred се разширява

През първото тримесечие на 2005-та ще излезе първият официален експанжън за учудващо добрата диаблоподобна ролева игра Sacred. Той ще се казва Underworld и ще предложи два нови класа герои (джудже и succubus), две допълнителни истории, още чудовища, предмети (и комплекти) и NPC-та. На 15 октомври Ascaron ще пуснат за безплатен даунлоуд т.нар. Sacred Plus – неофициален адон, който ще добави към света на това RPG още куестове, оръжия и врагове, плюс две изцяло нови области.

Анонс на Stronghold 2

Stronghold 2 е официалното продължение на стратегиите Stronghold и Stronghold: Crusader. За първи път в историята на поредицата тази геймка ще се захранва от напълно триизмерен енджин. Тя ще предложи подобрен мултиплейър режим на игра и нова и оригинална сингълплейър кампания. Засега Stronghold 2 се очаква в началото на 2005-та.

MMOPRG по Star Trek

Perpetual Entertainment зарадваха всички фенове на скай-фай сериала "Стар Трек" с новината, че скоро ще могат да влязат във виртуалния свят на първата масова мултиплейър ролева игра по него. Тя ще предложи огромно разнообразие от солови и мулти мисии, чието действие ще се развива в космоса, на планетите и в орбиталните станции на гигантската вселена на Стар Трек. През 2006-та се очаква да започнат първите бета тестове на въпросното MMORPG, като то би трябвало да излезе на пазара чак в началото на 2007-ма.

Ще има ANNO 3

В момента усилено се разработва трета част на поредицата ANNO. Засега е известно единствено, че тя ще се захранва от изцяло триизмерен енджин, създаден от Related Designs (автори на No Man's Land) и се очаква да излезе в края на 2006-та година.

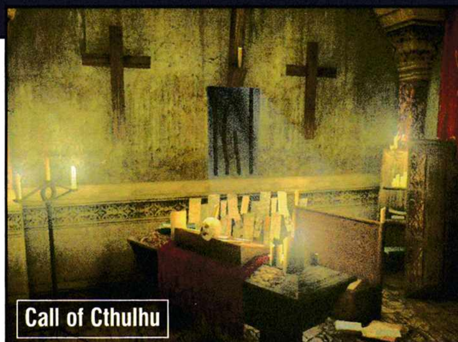
Забавят Call of Cthulhu

Bethesda Softworks разочароваха феновете си за пореден път със съобщението, че Call of Cthulhu – дългоочакваната екшън-приключенска хорър игра по Lovecraft, ще се забави. Първоначално тя трябваше да уплаши всички през последното тримесечие на тази година, но вече се очаква в началото на 2005-та.

Ghost Recon 2 – също опоздава

Уви, и появата на този тактически шутър ще се забави. Вместо до месец-два, Tom Clancy's Ghost Recon 2 ще щурмува магазините едва в началото на 2005-та. Междувременно стана ясно, че PC и Xbox версиите на играта ще се разработват от Red Storm, докато тези за PlayStation2 и GameCube са поети от Shanghai Studio.


Ghost Recon 2


Call of Cthulhu

Това означава, че ще излязат едновременно две доста различни Ghost Recon 2 геймки, които ще имат сходни герои и сюжет, но ще се развиват по различно време (тази на Red Storm през 2014, докато другата – седем лета по-рано).

Диалозите на Half-Life 2 са изтекли?

Из нета се разнесе слух, че диалозите на шутъра Half-Life 2 са изтекли. Те били свалени по погрешка в кибер кафетата заедно с бета версия на Counter-Strike: Source. Изглежда става въпрос за недоглеждане от страна на Valve, които не са внимавали какво предоставят за даунлоуд на своите фенове. Говори се, че от диалозите може да се разбере дори и финалът на Half-Life 2, който бил доста изненадващ. Нищо от това обаче не е потвърдено. А и Valve не горят от желание да коментират този въпрос.


Cossacks II: Napoleonic Wars

Наполеонските войни догодина

За съжаление излизането и на историческата реалновремева стратегия Cossacks II: Napoleonic Wars се забавя. Първоначално тя трябваше да види бял свят през есента, но за момента се очаква чак през първата половина на 2005-та.

Game over, Acclaim!

Геймстудиото Acclaim обяви официално, че затваря врати и освобождава своите 600 работници. Засега се знае, че геймките The Red Star и Worms: Forts Under Siege и особено Juiced, които се очакваха през септември, може и да излязат под друг лейбъл, но със сигурност не и под този на Acclaim. Все още е неизвестна съдбата на класическата ролева игра The Bard's Tale.

Планове за нови Thief- и Deus Ex-игри

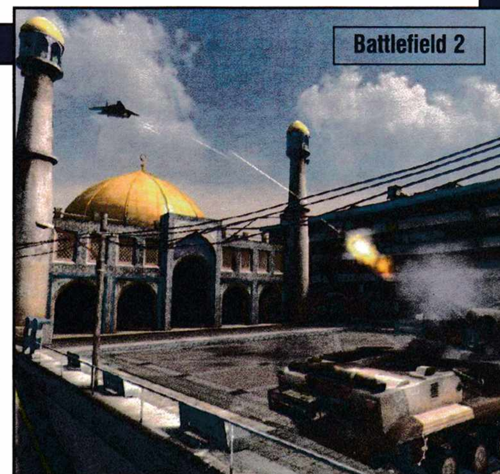
Eidos ще доразвият две от своите доста успешни поредици. В момента със сигурност се готви трета част на екшънролевата игра Deus Ex, в която компанията се надява да подобри някои от недостатъците на Deus Ex: Invisible War. Наред с това е очевидно, съдейки по успеха, който пожъна Thief: Deadly Shadow, че геймърите ще искат четвърта игра с крадеца Гарет. От Eidos обещават тя да е доста по-модерна, като характерната средновековна атмосфера в поредицата няма да бъде загърбена изцяло.

Звездите в BloodRayne The Movie

През изминалия месец бяха обявени голяма част от актьорите, които ще вземат участие в екранизацията на BloodRayne – популярната екшън-приключенска игра на Majesco. Главната роля на Кървавата Райна ще бъде поета от Кристана Локен, известна най-вече с превъплъщението си в русата терминаторка, която разби неколкократно физиономията на Арни в "Терминатор 3: Бунт на машините". Сър Бен Кингсли ("Видове", "Изкуствен интелект") пък ще се изживява като кръвопиеца Кейган – злия крал на всички вампири и бащата на БлъдРейн. Наред с това към актьорския състав на филма ще се присъединят и Мишел Родригес, Майкъл Медсън и Мат Дейвис, а за сценарист е избрана Гуиневир Търнър ("Американски психар").

...so never fear, Duke is still here. ;)

Колкото и странно да звучи, геймстудиото 3D Realms продължава да се труди по най-отлаганата игра на всички времена Duke Nukem Forever. След като не ъпдейтваше своя сайт в продължение на два месеца и половина, компанията изглежда е започнала да получава тревожни писма с въпроси дали е още жива. Е, жива е, и, по собствените си твърдения, работи "усилено" по сменилия минимум три графични енджина 3D-шутър. На страницата на геймстудиото вече няма скрийншотове от играта, тъй като те не са представителни за външния ѝ вид. Загатнато бе също така, че DNF може би се прави с енджина на DooM 3. Така че, както е написано и на сайта на 3D Realms: "...so never fear, Duke is still here."


Battlefield 2

Digital Illusions се сдобиха с Desert Combat

Digital Illusions закупиха правата над Desert Combat – доста успешната модификация на техния вече поодъртял мултиплейър шутър Battlefield 1942. Trauma, автори на mod-а, са вече собственост на популярната геймкомпания и занапред ще се трудят за нея. В най-скоро време ще бъдат натоварени със създаването на нова игра, която ще се захранва с енджина на Battlefield 2. Любопитно е да се отбележи, че двете студиа работят съвместно от февруари тази година и че Trauma ще се включат в оформянето на самия Battlefield 2.

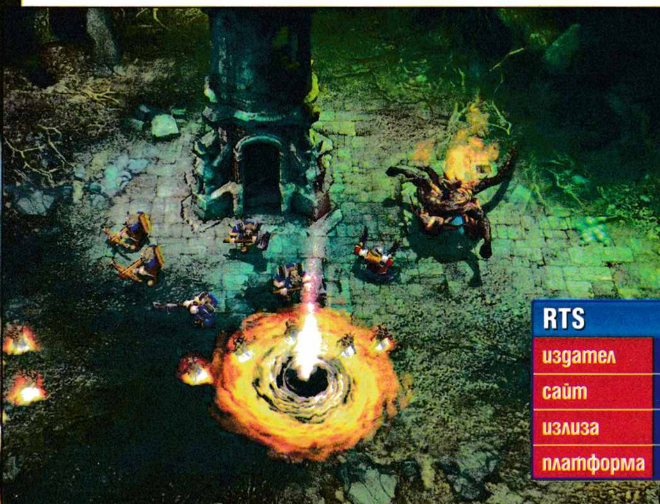
Armies of Exigo

“Бъдещето на стратегиите в реално време лежи под земята”
– Black Hole Games

Когато началството ми даде тази игра за предварителен преглед, каза ми в прав текст: “Викай водопроводчиците! Тая игра кърти мивки!”. И аз, естествено, се зарових в дебрите на нета, за да установя що за чудо ще да е Armies of Exigo. Сега е дошло време да споделя находките си с вас...

Между другото, замисляли ли сте се в колко изгодно положение се намират EA в момента? Защо ли? Ами защото ще разпространяват двете може би най-хитови стратегии, които се очаква да излязат в близкото бъдеще: LotR: The Battle for the Middle Earth и вече споменатата Armies of Exigo, която се разработва от унгарското (!) студио Black Hole Games. Целта ѝ не е никак скромна – да измести WarCraft 3 от първите места в класациите и от хардовете на геймърите. Доста амбициозно, като се има предвид, че това е първият проект на компанията, която, между другото, е съставена главно от hardcore-играчи от времето на StarCraft, WarCraft 2, C&C и Age of Empires. Идеята на унгарците е да възродят стария, доста по-екшън ориентиран начин на игра в реалновремевите стратегии, който май е леко позабравен в наши дни.





Exigo е

средновековен фентъзи свят

в който не особено мирно съжителстват две могъщи фракции: Империята (The Empire) – алианс между хора, елфи, джуджета и гноми и Зверовете (The Beasts) – племе, което води номадски начин на живот и е съставено от тролове, огрета, гоблини и демони. Двата народа си живеели сравнително весело, избивали си се от време на време планово, докато един ден изпод земята не излезли ужасни същества, които им развалили купона. Това били The Fallen (не мога да си изкривя езика да го преведа Падналите). Става дума за сбирщина от извънземни, тъмни елфи и гигантски буболечки. Очевидно Империята и Зверовете трябва да се съюзят, за да отблъснат нашествието, само че в началото на играта още не го знаят.

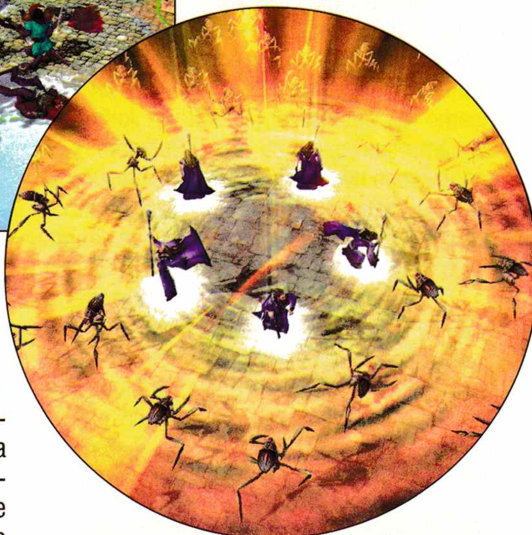
В кампанията, съставена от 36 мисии, първо поемате контрола над Империята. Управляващата каста в Съвета на Магьосниците е подлъгана от един инфилтриран шпионин на Fallen-ите да отвори портал между измеренията, през който адските изчадия нахлуват в Exigo. Това е и завръзката на голямото мазало... Империята е най-дефанзивна от трите фракции, с огромни каменни сгради и най-вероятно единствената, която може да строи защитни стени. В атака хората отстъпват на другите раси, но не са за подценяване, тъй като благодарение на защитните си бонуси теоретично могат да задържат дадена територия произволно дълго време. Единствената пробойна в защитата на хората са доста кекавите им работници, които често стават

RTS

издател	EA / Black Hole Games
сайт	eagames.com/official/armiesofexigo
излиза	октомври 2004
платформа	PC







плячка на противниковите същества.

Следващи в списъка са Fallen-ите. Да видим: ще познаете ли откъде са заимствани? Тези идващи от друго измерение създания са контролирани от кошерен свръхинтелект, а индивидуалността не значи нищо за тях. Те могат да строят сградите си само върху "заразена земя" (creep? blight?), като за целта е необходимо работникът само да започне строежа, след което може да си намери друго, по-полезно занимание. Fallen-ите не преследват плячка или територия – те се интересуват само от убийства и храна. Единиците им са по-силни от тези на другите раси в нападение. Освен това са евтини и предназначени за масово производство. Постройките им са по-скоро органични живи същества, отколкото сгради.

Накрая идват Зверовете. Въпреки че са странстващи номади без централизирано управление, те имат древна шаманистка култура. Сградите им са огледало на техния скитнически начин на живот – изградени са главно от дърво и кожи. Зверовете изглежда са най-балансираната раса, с юнити, по-силни от тези на Империята и с по-добра защита от тази на Fallen-ите.

Дори смъртта не е кончателна

в света на Exigo.

Любопитно е как всяка раса си има начини за съживяване на убитите войни. Например хората разполагат със свещеници, които връщат към живот единиците още на бойното поле, а Зверовете могат да правят това от специална сграда. Тази възможност е доста полезна като се има предвид, че всички юнити трупат опит и вдигат нива. За Зверовете experience-ът е индивидуален и увеличава показателите само на едно същество, докато при хората опитният войник повишава и статистиките на другарите си в близост до него. Един вид помага на новобранците. При Fallen-ите въпросът с опита е решен най-оригинално – самите единици не вдигат нива, а опитът се събира от свръхразума.

А когато се натрупат достатъчно точки опит ВСИЧКИ юнити вдигат ниво. Хитро, особено при положение, че разработчиците ни обещават огромни мелета с до 200 войници от всяка страна (толкова ще е лимитът на населението). Точно като в доброто старо време на StarCraft и Tiberian Sun. :)

Това обаче не означава, че ще трябва да загърбите микромениджмънта по време на битка.

И трите армии имат специфични "супероръжия", в случая – супермагии. За Империята това е "Бурята на Предците" (Storm of the Ancients, за която не е сигурно какво точно прави), Fallen-ите имат Черна дупка и Замразяване (първото засмуква разни гадинки около себе си и ги изстрелва незнайно къде, а второто... точно така, замразява), а Зверовете разполагат със Земетресение и Отровна мъгла (мъглата събаря юнити, земетръса – сгради).

Да копаем!

Ако сте се чудели чий го дири бъдещето на стратегиите под земята, сега е време да научите. Според обещанията на авторите голяма част от геймплея ще се развива именно там! Това всъщност е и най-силният коз на Armies of Exigo, като тук не говорим просто за заравящи се единици или елементарното подземно придвижване, познато от Tiberian Sun. Става въпрос за втора карта под основната, като ще можете да прескачате от едната на другата само с натискането на един клавиш. Номерът е, че двете карти не са отделени една от друга като подземие в Diablo със само един вход, а са тотално свързани. Проходи, тунели, пещери ще обединяват двете нива и ще позволяват на единиците да влизат и излизат, когато си поискаме.

Но това не е всичко! Подземното ниво ще е напълно деформируемо, давайки изцяло нов набор от тактики на играчите: унищожаване на язовирни стени с цел да наводните противниковата база, създаване на лавини, за да затрупате някой тунел, предизвикване на изригване на лава, която да изпепели всичко на повърхността – всичко това ще е възможно! Естествено ще можете да прокопавате нови проходи, водещи към "горната земя" и по този начин да заобикаляте противниковата отбрана. Например изравяте тунел малко зад базата на опонента и отваряте Dimensional bridge, телепортирайки войските си за секунди в тила му! Не ми се мисли какъв енджин ще е нужен на играта и с какво PC ще трябва да разполагате, за да върви нормално. Всъщност вече може и да тествате възможностите на хардуера си с демото на играта, която излезе буквално преди няколко дни.

Като казах енджин, не мога да не отбележа, че

играта изглежда феноменално!

Поне на скрийншотовете ѝ в демото графиката отвява тази на WarCraft 3. То не са детайли, то не са ефекти. Всичко е нарисувано със стряскащи подробности, от типа на мръсотия по бронята на войника или пукнатини по тухлите в стените. В играта дори има над 50 вида дървета! А за другите неща – просто трябва да развихрите своето въображение.

И все пак, ако номерът на двупластовата карта не се окаже сполучлив, дори и най-красивата графика няма да спаси играта от провал и етикет "WarCraft-клонинг". Така че да стискаме палци на унгарците! Лично аз се надявам тази игра отново да вкара екшъна в стратегиите, поизгубил се след трансформирането на Westwood и вливането ѝ в останалите структури на EA.

Пламен Димитров

Едно уточнение:
това не е Counter-Strike 2,
а просто нещо като мащабен ъпдейт,
който ще вкара играта
в модерната графична ера

COUNTER STRIKE SOURCE

Има игри, за които каквото и да се каже, то едва ли ще прозвучи достатъчно силно. Една от тях е Counter-Strike, разбира се. Милиони геймъри по целия свят играят на този невероятен тактически шутър в продължение на години без да им писне дори за момент. Някои дори го възприемат като нещо повече от забавление – като професия. И според мен за тези хора е напълно нормално да чувстват нещата по този начин, след като могат да участват в турнири и да печелят много пари и дори да си имат спонсори, които да им плащат, за да играят.

В следващите три страници ще ви запозная с

първите си наблюдения от бета версията

на дългоочаквания Counter-Strike: Source – играта, която ще се възползва съвсем безцеремонно от маниакалния графичен енджин, създаден специално за Half-Life 2. За т.нар. Source се изписаха тонове страници, а в интернет пространството се изляха терабайти информация относно разработването, характеристиките и плюсовете му. Програмистите от Valve, които създадоха тази невероятна графична платформа, имат намерението да поведат битка на живот и смърт с колегите си от id Software, които наскоро пуснаха на пазара продължението на легендарния DooM. И разбира се, едно от най-силните оръжия, на които Valve залагат, е именно енджинът Source.

Сега обаче няма да говорим нито за Half-life 2, нито за DooM 3. За мое голямо удоволствие ще се съсредоточим изцяло върху "новия" Counter-Strike: Source. Както всички знаете, CS не е нищо повече от един мод за Half-Life. Той се появява за пръв път на бял свят през септември 2000-та година и дори не е напълно завършен като окончателна версия, а битува под формата на постоянно обновяваща се бета. Със своя иновационен геймплей, многобройни оръжия, перфектни карти и чудесна атмосфера "Кънтъра" за отрицателно време се превърна в любимо занимание на много геймъри по целия свят. И съвсем логично впоследствие започнаха да валят нови версии, които постоянно подобряваха, геймплея, графиката и играта като цяло. Така скоро се стигна до 1.6, която допринесе доста за развитието на Counter-Strike.

Преходът от C-S 1.5 към C-S 1.6

Сега заедно с вас нека проследим и новостите от версия 1.5 към версия 1.6, която, по отношение на оръжията, е идентична с Counter Strike: Source.

Първото нещо, правещо впечатление в 1.6, е фактът, че местата на някои оръжия са сменени, а пък други фигурират с променени имена. Това не е кой знае колко фрапираща новост, но на хората, играли стотици часове на предишната версия, веднага се набива на очи. Например при пистолетите на терористите във версия 1.5 нещата седят така: USP Tactical, Glock 18, Desert Eagle, P228, 96G Elites (двата пищова в Akimbo-режим), а в 1.6 по следния начин: 9x19mm Sidearm, KM 45 Tactical, 228 Compact, Night Hawk.50c (това всъщност се явява на мястото на Desert Eagle), 40 Dual Elites (пак двата пищова в Akimbo-режим). Реално погледнато оръжията са почти идентични, само дето са нанесени леки промени в имената им. При помпите разликите също са незначителни.

Общо взето най-значимите промени се наблюдават при автоматичните пушкала. Във версия 1.6 са сменени местата и имената на почти всички оръжия от тази категория. В 1.5 са подредени така: AK 47, SG-552, Steyr Scout, AW/M, G3/SG-1, а в следващата версия 1.6 оръжията от категория "пушки" изглеждат по-този



FPS	
издател	Valve/Viviendi Universal
сайт	http://www.valvesoftware.com/
излиза	заедно с Half-Life 2
платформа	PC

начин: IDF Defender, CV 47, Schmidt Scout, Krieg 552 Commando, Magnum Sniper Rifle, D3/AU-1 Semi-Auto Sniper Rifle. И последната новост, касаеща въоръжението на играчите във версия 1.6, беше това, че стана възможно закупуването на полицейски щит. Той може да се използва само в комбинация с пистолет от отбора на специолицаите. Явно тази екстра не се е приела много добре, защото в Counter-Strike: Source щитът вече го няма.

Естествено, наред с тези промени в арсенала, са нанесени и други, които засягат главно нивата, както и прецизността на геймплея... Но нека вече да си дойдем на думата и да ви споделя впечатленията си от Source-а и разликите, които успях да установя, сравнявайки го с Counter Strike 1.6.

А сега: от Counter-Strike 1.6 към Counter-Strike: Source

Имайки предвид, че главната новост, на която се базира това продължение, е подмененият му енджин, напълно нормално е корекциите да са насочени повече към визията и по-малко към начина на игра. Като се замисли човек, то има ли какво да му се променя на този геймплей? Разбира се, че да, но според мен това няма да се случи скоро, защото никоя геймкомпания не би рискувала да нанесе коренни изменения в толкова печеливша игра като Counter-Strike. Първата новост, която ми направи впечатление в CS: Source, е това, че вече не можете да си избирате един от четиримата командоси или респективно терористи в началото на играта. Преди да започнете имате възможност просто да решите дали да сте контра или теро и след това директно джиткате.

По-реален Кънтър

Постигането на по-високо ниво на реализъм е цел на почти всяка уважаваща себе си геймкомпания. Тук обаче възниква въпросът: до каква степен това помага за развитието на една игра и до каква пречи? Именно умереният реализъм превърна Кънтъра в това, което е сега, защото ако навремето я бяха направили малко по-истинска, тя нямаше да има и една десета от днешните си фенове. Имам предвид, че щеше да е доста досадно да се умира от един изстрел в сърдечната област или да се загубва възможността за движение при рана в крака.

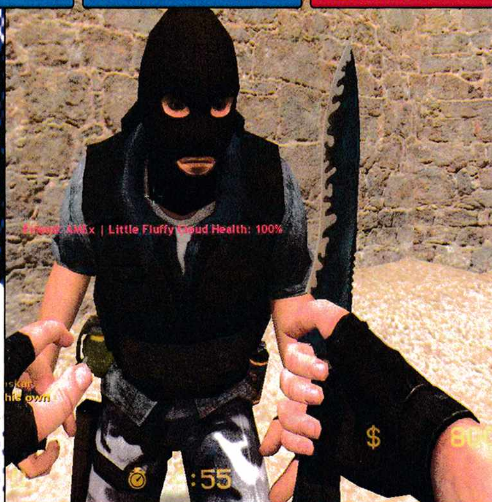
При Counter-Strike: Source обаче става въпрос за друг вид реализъм, който е способен само да привлича нови и нови фенове без да отблъсква старите. А по-точно – иде реч за пресъздаването на автентичните физически качества на предметите от околната среда, на оръжията и разбира се, на играчите. Новата геймплатформа, с която разполага Counter Strike: Source, е изглежда най-добра по рода си точно в това отношение. Тя позволява на физичните закони да се преселят в света на Counter-Strike и да направят от всеки изстрел празник за окото и душата на играча.

Добре познатите ни нива от предишните версии ще бъдат леко модифицирани, като към тях ще бъдат добавени и

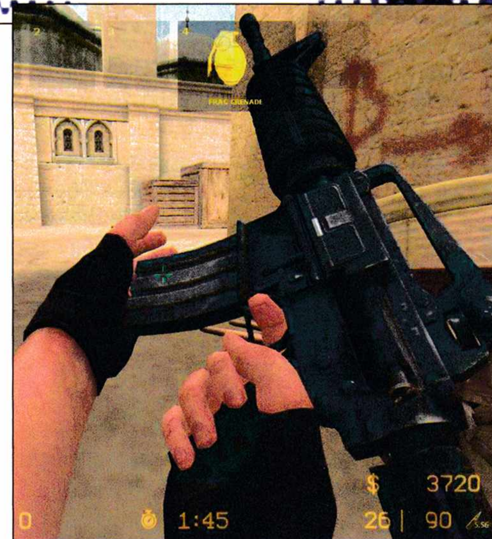
редица новости

Като започнем от моткащите се по земята автомобилни гуми, минем през изоставените коли и стигнем до пластмасовите бутилки, вестниците, картонените кутии от прясно мляко и т.н боклуци по бойното поле. Варелите например ще могат да се търкалят насам-натам из нивата и да ви служат за прикритие, а авто

мобилните гуми – за отвличане на вниманието на врага. Те няма да падат всеки път по един и същ начин, когато бъдат улучени. Напротив – в зависимост от разстоянието, вида на оръжието и ъгъла на стрелба, варелите ще се сгромолясват възможно най-разнообразно. Куршумите пък ще се забиват особено ефектно в стените или в земята, предизвик-







вайки разлитащи се във всички посоки парченца от материала, в който са попаднали. Рикошетите ще са придружени и от ситен прах, който бавно ще се разсейва във въздуха. Зле визуализираните димки, които не намираха голямо приложение в старите версии, сега вече изглеждат в пъти по-добре и наистина ще са от полза за заблуда на врага. Гранатите също са се сдобили с нова визия, по подобие на останалите оръжия.

Dust Test

Нивото, което имах възможността да изпробвам в бета версията, е Dust и е добре познато на всички закоравели фенове на играта. То е пипнато тук и там. Някои от позициите на кашоните са сменени, а на други места са добавени нови предмети. Лампите в тунела и в затворените помещения са преместени от стените на тавана и по-този начин пространствата около кашоните са останали по-тъмни.

Едно нещо ми направи невероятно впечатление – можете да видите прашинките, носещи се небрежно във въздуха, когато върху тях попадне светлина. Това забелязах само в джамията, но несъмнено, когато излезе пълната версия на играта, въпросното явление ще може да се наблюдава и на редица други места.

Естествено, и визията на всички оръжия е променена. На някои от тях доста сериозно, а на други – просто колкото да не е без хич.

Живи трупове

След като пренесете някого в отвъдното пък, трупът му се просва на земята толкова яко, че следващият играч, който мине покрай него, може да си помисли, че това не е мъртвец, а някой добре прикрил се плейър, който се преструва. Когато отстреляте някой враг, който се е качил на даден предмет, неговият труп остава в най-различни положения – с крак върху кашона, да речем, или пък една ръка и един крак на земята, а останалата част от тялото – върху някой камък. Ще забележите, че тялото на убития е като парцалена кукла и се подмята насам-натам, ако продължите да тренирате стрелба по него.

Много ме изкефи и начинът, по който изглежда бомбата на терористите. Тя е малко по-голяма отпреди и щом я извадите, ще видите, че върху нея има дисплей. Когато задържите бутона на мишката, за да я заложите в базата на контрите, на него ще се изпишат множество цифри, след това ще изчезнат и с течение на времето ще започнат да се появяват отново една по една. А след като изникнат всичките наново, следва мощна експлозия и загуба за противниковия тим. Сега, като заговорих за бомбата, се сетих също така, че когато някой от отбора на терористите заложи експлозивите, на екраните на всичките му съекипници ще се появи малка мигаща иконка, която ще им помага да разберат кога точно ще бъде взривена базата на врага.

Отново зарибен

След като бях направил сериозна почти едногодишна почивка в кънтърската си кариера, отново бях брутално зарибен благодарение на Counter-Strike: Source. Пак оставам до късно през нощта пред PC-то си, мерейки сили с момчетата (и момичета предполагам :)) в сървъра. Мисълта ми е, че щом аз успях да бъда привлечен отново към чара на тази игра, след като толкова дълго време не се бях сблъсквал с нея, защо пък това да не се случи и с тези, на които Кънтъра вече им е писнал до полуга. Според мен най-доволни ще са хората, които не са спирали да джиткат CS и се проследили всички нови версии, без дори да си помислят да се откажат. Най-накрая и за тези всеотдайни фенове бе помислено, благодарение на което любимата им игра се сдоби с един от най-добрите съвременни графични и физични енджини.

Асен Георгиев





ВАЛИДЕН ЗА КЛУБОВЕТЕ ИНФЕРНО
1
ЛЕВ
ДО 30 АВГУСТ

Направи си сам DooM!



Doom 3 Mods

Няма и месец, откакто новокоронованият монарх на 3D-шутърите изгря на геймърския небосклон. Безспорно играта си е истинско събитие за цялата индустрия. Може би не точно това, което очаквахме, но със сигурност боренето с Рогатия на Марс се е загнездил здраво под кожата ни. Винаги има и разни ентусиасти, готови да поразбъзикат любимите си геймки – било от скука или пък да им доизкусурят нещо. Някои дори се обединяват в мощни окултистки организации, в които, изпъстрени с пица, кафе и кола, прекарват по цели нощи пред мониторите с една-единствена цел – да направят "съвършения" мод.

По принцип модовете са два типа – Tweaking, променящи различни детайли (баланса на оръжията, различни текстури, оръжия и ей-такива ми ти нещица) и Full-модове, пренаписващи играта из основи. Във втората графа влизат изпълнения като Counter-Strike например, отделни и фенски кампании и дори чисто нови игри. Нека си го признаем: повечето модове са откровена леймърщина, но всеки мод-създател си мечтае някой ден звездата му да заблести и някой горе (разбирай – във фирма производител) да забележи напъните му и да го вкара в гейминдустрията.

Положението с модовете за DooM 3 в момента е следното: като пчелички-работохолички навсякъде жужат tweaking модове (в общи линии разновидности на десетина базови), тук-там се появява и по някоя нова мултиплейър карта – уви далече от определението "добра" все още (затова невъзмутимо ще ги прескочим). Все още няма пълни модове, но ще се спрем на един доста обещаващ MP проект – Doom 3 Fortress. По принцип заглавията на ID винаги са се радвали на широк интерес сред играчи и модмейкъри, затова нека видим какво имаме в момента на чинията и какво ще ни поднесат със следващата порция 3D-блюда.

Doom 3 tweaking mods

DOOM 3 Minimizer

И така, разходката ни започва от http://www.planetdoom.com – задължително място за всеки D3-маниак. Статийки-стратегийки и т.н. – все полезни нещица за фена. Както и програмката D3 Minimizer. Малка, проста и изключително удобна, ако се скатавате от работа на офис-компютъра и шефчето вземе, че ненадейно влети в стаята. Позволява ви автоматично и бързо връщане към играта, когато затворите всички прозорци. В общи линии – алтернатива на ALT+TAB комбинацията, която не работи с DooM 3, но е по-стабилна и по-бърза. Официално забранена за употреба в редакцията! ;)

DOOM 3: Nitro Gore Mod

Кръв, кръв и пак кръв! Какво, ако не постоянно разплискващите се по екрана потоци от богата на хемоглобин алена течност прави геймъра най-щастливото животно на планетата. Освен това този мод "избистря" дупките от куршуми по телата на лошковците, а труповете спират да изчезват и ви дават възможност да се насладите на малката касапница, която току-що сте направили.

DOOM 3: Four Weapon Flashlight Mod

OK, играта е доста тъмничка – спор по този въпрос няма. И тъй като никое от гадчетата не се сеща да ви попита: "Това фенерчето ти ли е или просто се радваш, че ме виждаш?", рядко ще им показвате преносимата си светлинка. Така че достигаме до дилемата – на тъмно, ама въоръжени или на светло, но с голо самочувствие вместо оръжие. Е, край и на тази главоблъсканица. Може би най-полезният за мен мод, залепящ фенерче на някои от пушкалата ви. Nice!

P.S. Същата работа върши и DOOM 3 – Normal Weapon Flashlight Mod, слагащ светлинка на всяко оръжие, както и цялата сурия модификации на модификацията, най-често различаващи се само с името на автора.

DOOM 3: Flamethrower Mod 0.3

Ах, огнехвъргачка, защо в толкова малко игри се сещат да я слагат? Напалмът има свойството бързо да нагорещява ситуацията във всеки спор и да ви извежда от него победители. Модът предлага добри звукови и визуални ефекти.

DOOM 3: UAC Sentry Robot Mod

Малки, метални, опасни, опустошителни – какво още може да се каже още за роботчетата в играта? А, да – с този мод постоянно ще си имате едно за спътник.

DOOM 3: Illumine Mod Pack

От всичко по-малко – светлина на оръжията, увеличаване на пълнителите, добавя лазер към пистолета и попилява цялата сървайвъл част от хорьра в играта. Все пак е добър, ако искате да я направите с една идея по-лесна... и по-стандартна.

DOOM 3: Fireball Mod

Интересен мод, позволяващ ви да се правите на магьосник и да раздавате огнени топки наляво и надясно. След даден момент доскучава... Чакам си Magic Arrow mod и Chain Lightning.

Това са основните модове от този тип, останалите, които ще срещнете из нета, са комбинация на няколко или подразновидности. Но това беше просто аперитива.

Да преминем към основното блюдо

Doom 3: Fortress

Създател: Sickness Inc Team
сайт: http://www.planetdoom.com/d3f/
дата на издаване: When it's done
изисква: DooM 3
Single Player: да
Multiplayer: да
Download: Wallpapers, MP3, шотове

Реално погледнато, мултиплейърът на D3 не е лош, но е точно на границата със стандартността. Просто мултипуцалките се развиха в една определена насока и заглавия като Battlefield, Tribes и дори последния UT доказаха, че е по-фън с приятели и стратегия, отколкото самички и с рефлекс. Не че типичният Deathmatch е отживелица или изгубил чара, просто е доста... еднотипен. Затова може би един от най-обещаващите модове за D3 е D3: Fortress. Класически или не съвсем вариант на играта Team Fortress, излязла под формата на модове за всеки

по-голям шутър на пазара. Засега екипът е доста сплотен и ентусиазиран. Носят се слухове че са получили благословията на id и нещата, които създателите са направили до момента, изглеждат повече от обещаващо.

За какво иде реч? Два отбора застават един срещу друг и в зависимост от желанията си играят Capture the Flag, Team Deathmatch, и прочее режими за отборни мелета. Естествено с най-красивия енджин на пазара (все още) и естествено с тотално разнообразен арсенал и баланс на самите пуцала.



Ще има 10 игрови класа бойци



Engineer: Посредствен войник, но може да създава и поправя амуниции, както и да строи структури като Sentry Gun, Supply Station и Teleporter.



Scout: Бърз, леко брониран, леко въоръжен. Единствено шотгънът е по-сериозна заплаха в арсенала му. Перфектен за хващане на флага и бързи разузнавателни мисии, но в директна престрелка няма шанс.



Sniper: Средно подвижен, все така леко брониран. Въпреки че снайперът му може да стреля и на автоматичен режим, той си остава най-приложим при битки на дълги разстояния.



HWGuy: Най-тежък и добре брониран, с многоцевна картечница – бавно подвижна машина за убиване, но дори и леки класове като скаута могат да го свалят, ако е невнимателен.



Spy: Ето нещо по-нестандартно. Може да се преструва на умрял, визуално да се преобразява на персонаж от вражия тим и да нанася критични щети с ножа си, дебнейки противниците в гръб. Трудно забележим и безшумен.



Civilian: Ще изпълнява ролята на VIP персона, като целта на единия отбор е да го свитне/отвлече/попречи да стигне от точка А до точка В, а на втория – да го защитава. Всъщност идеята да нямаш никаква защита от враговете, освен краката си и усилията на отбора, може да е доста адреналинно заредена.



Demoman: Искате да направите БУМ или БУУУМ? И в двата случая това е вашият избор. Е, като свършат гранатите става лошо, но пък и малко от лошите оцеляват след второто "БУМ".



Soldier: Най-типичният персонаж за всяка игра – без някаква особена специализация, не много бърз, но не и бавен, добре брониран и с готов отговор за всяка бойна обстановка.



Medic: С определено второстепенна роля, която не му пречи да е полезен солджър. Типичен персонаж, познат ни до болка от цял куп игри.



Pyro: Неговото присъствие поддържа барбекюто на терена. Той е боецът с най-много очаквани тийм фрагове.

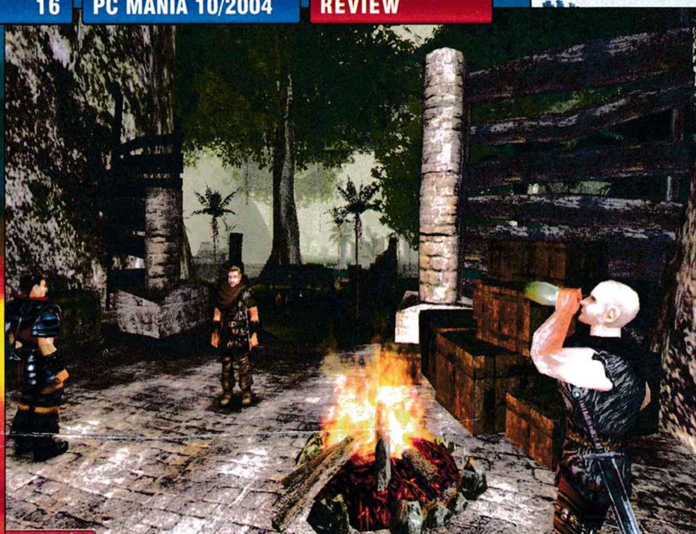
Няма да се спирам подробно на арсенала, тъй като е класически. В общи линии ще имате 8 типа гранати и 17 (!!!) оръжия за различните класове. Обещава се портване на любимите ни карти от TF, както и всички iD запазена марка движения (ускоряващ скок, например). Ще има собствен саундтрак, вграден MP3 плейър (като в GTA), поддръжка на Win, Mac и Linux OS. По проекта продължават да се набират хора и ако сте заинтересувани, минете през страницата им.

The Haunted!

За финал прескочете и до http://haunted.d3files.com/

Това е страницата на изцяло сингъл ориентиран мод, който се намира още в самия си зародиш. Засега авторите все още набират персонал (така че ако се подвизавате в някоя от следните сфери – музиканти, map maker, 2D/3D artist/modeller), можете да се опитате да им помогнете. И кой знае – може, както казах в началото на статията, и вашата звезда да изгрее в Credits на някоя велика игра някой ден.

Георги Панайотов







Gothic II

THE NIGHT OF THE RAVEN

От Gothic II: Die Nacht des Raben към Gothic II: The Night of the Raven

...или как експанжънът на най-яката ролева игра въобще стана немска версия с английски субтитри...

Gothic II е толкова жива ролева игра, че ако можехте да я пипнете, бихте се обзаложили на златните зъби в устата си, че ще усещате нейния пулс. Не познавам човек, който да не е бил омагьосан от нейния чар още в първите минути от превъплъщението му в безименния ѝ герой.

Когато в края на Юли миналата година се заговори за официален експанжън на Gothic II, обещанията за него бяха големички. Нетърпението, с което го очаквах, взе да става все по-силно. И в един момент чудото се случи – The Night of the Raven излезе и пожъна необходимия успех. Но... той се появи единствено на германоезичния пазар. Уви, по подобие на оригиналния Gothic II, за английската версия на играта трябваше отново да се чака. И аз, като един нищо неотбиращ от немския простосмъртен, чаках... почти цяла една година. Чаках, за да разбера, че разпространителите от Atari и JoWooD ни показват среден пръст, поставяйки излизането на The Night of the Raven в Северна Америка и Обединеното кралство под един голям въпрос, защото то било "съпътствано от редица проблеми"...

"Atari не го направиха... Нито пък JoWooD... Затова трябваше ние да се справим сами!"

Това са думите на група пуснали брада от чакане пичове, които, след почти едномесечен къртовски труд, към средата на тази година успяват да създадат мод, който превежда немската версия на Die Nacht Des Raben на чист английски. И то доста добре. По този начин въпросните Gothic II Addon's Translation Team правят една огромна услуга на всички фенове по света, предлагайки им това безплатно бижу, което макар и все още да е в процес на бета тестове, се държи адски стабилно и е доста качествено като превод.

Така че сега, благодарение на тях, с кеф ще ви представя и самия The Night of the Raven.... Воала!

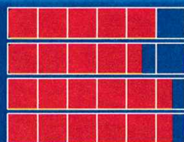
Основната идея на експанжъна е

да дообогати и разнообрази

и без това необятния свят на Gothic II, сливайки се с него и образувайки една идеална симбиоза. Нещо, с което адоните на Morrowind например се справиха прилично, за разлика от тези на Neverwinter Nights, които предпочетоха пътя на наймалкото съпротивление.

За да изиграете самия The Night of the Raven, ще трябва да започнете Gothic II от самото начало – без значение като какъв (евентуално) сте я превъртял. Дори и най-мощният Убиец на дракони ще бъде принуден да щракне на "New Game". Първоначално идеята ми се стори доста тъпа. Но когато още в първите секунди на игра чух немска реч от страна на Ксардас, разбрах, че новото тепърва предстои. Той започна да ми говори за някаква допълнителна заплаха, за Водните магьосници и за мощен артефакт, който те неистово се опитват да открият преди да е станало твърде късно... Тези негови думи впоследствие се сливат с оригиналната му реч от Gothic II и на практика се оказва, че всичко е свързано помежду си. Малко е странно постоянното редуване на английски с швабски говор – нали се сещате – експанжънът е излязъл само в Германия – но се свиква...

След това по пътя си

RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	 1 CD
издател	JoWooD / Piranha Bytes
сайт	http://www.piranha-bytes.com/addon/
хардуер	Pentium 700 MHz, 256 MB RAM
	3D Video card, Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC





DOWNLOAD

На няколко стъпки от Нощта на гарвана

На този линк – http://free.data.bg/freeplanet/Games/Gothic%202%20-%20The%20Night%20of%20the%20Raven/ ще откриете подробни инструкции, плюс всичко, което ще ви е необходимо, за да подкараме The Night of the Raven.
Не е трудно, а експанжънът върви безпроблемно. Успех!

ще срещнете рояк нови NPC-та

които по един или друг начин имат някаква роля в историята в The Night of the Raven. Много от тях ще са ваши стари познати от първия Gothic. Интересно е да се отбележи, че пустите райони от оригиналната игра са вече "заселени" – я с още гадове (дивите прасета и бандитите са същинско шило в гащите), я с още NPC-та. Освен това сега хартийките с награда за вашата глава имат много по-голям смисъл и са тясно свързани с историята на The Night of the Raven...

Въобще, много от новите неща в експанжъна са равномерно разпределени из оригиналния свят на Gothic II. Например разработчиците са добавили още начини за разрешение на някои от съществуващите куестове, слагайки по някоя и друга бонус реплика при разговорите със старите NPC-та. И, разбира се, има и много нови задачи (например такава, която ще ви направи за нула време членове на гилдията на наемниците). Начинът на развитие на героя също е пипнат тук и там. Сега горната граница за характеристиките сила и ловкост е вече 200, а не 100, както беше преди.

За да се впуснете с пълна сила в историята на The Night of the Raven, ще трябва да говорите с водния маг Ватрас в град Коринис. От него ще научите, че хората му се намират в североизточната част на острова и търсят начин да се доберат до една все още неизследвана територия, която е дом на отдавна изчезнала древна цивилизация. Те са решили сами да намерят начин да предотвратят предстоящата катастрофа, свързана с невероятно мощния артефакт, за който Ксардас бе споменал. И вие ще трябва да се включите към вече

заформящата се експедиция

ако искате да се преборите с The Night of the Raven. За да стане това възможно, ще трябва да се присъедините към тайната гилдия на Водните магьосници. Яко. По-късно пък ще ви бъде предоставен шанса да станете част от пиратска общност, която лочи грог без спирка и впоследствие, благодарение на тях – да се промъкнете в лагер на опасни бандити, носейки тяхната броня за прикритие, и да разберете какви са злите намерения на един ваш стар познайник от първия Gothic на име Рейвън...

The Night of the Raven е зареден и с десетки нови предмети. Особено много бият на очи коланите, които за първи път имат щастието да дефилират в света на тази поредица. Те са заредени с доста мощни бонуси и ви дават добър начален тласък в първите часове на игра, когато героят ви е все още твърде хилав, за да се млати с по-напетените гадове. Също така ще намерите и десетки каменни плочи, заредени с различна магическа енергия. И когато научите езика, на който са написани, те ще започнат да покачват отделни ваши умения (стрелба, меле битки, сила и т.н.). Прави впечатление и още един нов предмет –

амулет със затворено в него малко Wisp-че

Той ще ви бъде връчен от Ватрас, за да ви помогне при откриването на градския търговец, който снабдява горските бандити с оръжия. Когато го сложите на врата си, неговото духче ще излезе и на секундата ще започне да ви се подчинява. Основното предназначение на Wisp-чето е да търси оръжия за близък бой. Но ако намерите подходящия човек, който да го обучи, то ще започне да открива и всякакви други неща, които вие трудно успявате да забележите из дългите си пътешествия. Wisp-чето ще ви следва плътно и дори ще ви помага по време на бой. Разбира се, не е особено ефективно и често умира за нула време. При това положение от вас се изисква просто да свалите амулета и да го сложите наново и то пак ще е живо и здраво.

Нокътят на Белиар също не е за пренебрегване. Това е меч, с който маговете могат да се молят на олтарите на този тъмен бог и в замяна на част от кръвта си ще получават нови некромансерски магии (които са само една малка порция от допълнителните заклинания в The Night of the Raven).

Когато в крайна сметка се доберете през необикновен магически портал до

Джаркендар

– новата територия в The Night of the Raven, ще се сблъскате с още повече нови неща. Например допълнителни гадове като огнени дяволи, каменни пазачи (напомнящи за фигурките на ацтеките), гигантски скакалци и прочие. И тук играта ще загрубее! Нивото на трудност е адски високо в сравнение с това в Gothic II, така че бъдете подготвени.

Хубаво е да отбележим, че новата територия в The Night of the Raven е с около 30 процента повече спрямо оригиналния свят на Gothic II. Освен Джаркендар разработчиците са добавили и още подземия, по-големи блатисти райони, горички, степи, планини, плажове и т.н. А предвиденото време за изиграване на целия експанжън, който е абсолютно Задължителен (с главно "З") за всеки фен на Gothic, е няколко десетки часа.

Владимир Тодоров

D-DAY

"Хвърлете камък по витрината на магазин за компютърни игри и бъдете сигурни, че на пода ще се сгромолясат поне три заглавия, посветени на Втората световна..."

Това са думите на един мой колега, които, особено напоследък, обожавам да цитирам, винаги щом стане въпрос за поредната WWII-игра. Геймпазарът се пренасити със заглавия на тази тематика, не мислите ли? Кеф ти стратегии, кеф ти шутъри, кеф ти симулатори... И това, което най-много ме изненадва, е, че макар и крайно сходни помежду си, по-голямата част от тях са доста сполучливи.

Красноречив пример в това отношение е D-Day – най-новата тактическа реалновремева стратегия, посветена на Втората световна война и по-конкретно – на превърналия се вече в легенда ден 6 юни 1944-та и последствията от него. Тогава Съюзниците, под командването на ген. Айзенхауър и ген. Монтгомъри, атакуват Нормандия с огромна маса войски по въздух и вода, за да надхитрят изключителния немски военен гений и

да освободят Европа в нейния най-тежък час...

Над 6000 обикновени и 130 бойни кораба, 12 хиляди самолета и над 1 милион души осъществят най-великото военно начинание, за което нашата история някога е чувала, и слагат началото на края на Втората световна война.

В общи линии може да се каже, че D-Day е най-новото попълнение към групата на Sudden Strike, Blitzkrieg и Soldiers: Heroes of World War II. Това е и втори опит за разработчиците от Digital Reality след тяхната наскоро излязла стратегия на сходна тематика – Desert Rats vs. Afrika Korps. Това, което я отличава от тях обаче, е фактът, че е съсредоточена изцяло върху един много конкретен и кратък времеви отрязък (от 6 юни до 20 август 1944), а именно – нахлуването на съюзническите сили в Европа и нейното освобождаване, а не пресъздава битки от различни етапи на войната. И това не е случайно. През юни 2004-та се навършиха 60 години от този прословут Ден "Д".

Друга основна разлика е, че D-Day предлага гледната точка единствено на Съюзниците. Всеки, който ще иска да се пробва и с Оста, ще бъде разочарован. Соловата кампания се състои от дванадесет мисии, които могат да бъдат изиграни единствено с "добрите момчета". Вярно е, че всяко нещо си има две страни и така не е много честно, но все пак имайте предвид, че можете да ръководите немците поне в мултиплейър режима.

Механизъм на игра

За мое щастие и в тази стратегия няма да бъдете ангажирани с монотонното сбиране на ресурси и построяването на бази, а ще бъдете запокитени направо в разгара на битката. Задачите за изпълнение в отделните мисии са достатъчно интересни и забавни, че да ангажират вниманието ви поне за трийсетина часа. Направи ми впечатление, че D-Day предлага пет нива на трудност, което, от своя страна, я прави крайно достъпна стратегия – дори и за хора, които нямат нервите да планират внимателно







STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Digital Reality / Digital Jesters
сайт	http://www.d-daygame.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Video card, Windows All, DirectX 9
платформа	PC


2 CD

всеки свой ход. Но това не означава, че ако се пуснете на "екстремно", няма да се озорите.

Подобни игри разчитат най-вече на своите единици. D-Day не прави изключение. В нея ще може да ръководите над седемдесет различни юнити. Естествено, пехотата съставя гръбнака на вашата армия. Тук ще откриете осем вида войници – пушкари, медици, офицери, сапьори, огнехвъргачи, базукари, разузнавачи, картечари и снайперисти. Те могат да правят всички стандартни за жанра неща като да пълзят по земята и да се крият в сгради. Те са необходими и за управлението на всичките обикновени и бронирани превозни военни средства (и докато се дундуркат вътре, им дават определени бонуси). Нито една единица обаче не трупа опит по време на игра, но за сметка на това е заредена с всякакви специални умения и характеристики, които да я отличават от останалите ѝ "колеги".

Всеки, който е играл Desert Rats vs. Afrika Korps, най-вероятно си спомня, че в нея можеше да спирате играта на пауза и да давате до три заповеди наведнъж на дадена единица, след което да преминавате отново в реално време. И D-Day предлага тази възможност, но с тази разлика, че сега броят на командите е неограничен.

Настоящата тактическа стратегия се отличава и с изключително

силно внимание към отделните детайли

благодарение на което атмосферата, която тя създава, ви поглъща на макс. Въобще усещането от разцъкването на D-Day е несравнимо. На всичко отгоре в главното ѝ меню има раздел Extras, който е натъпкан до козирката с куп любопитна информация. Например интервюта с оцелели ветерани от войната, придружени от автентични документални кадри, които разказват за различни преживелици и описват какво било първото чувство по време на акостирането на плажа Омаха. Ще разберете какво е да си медик и да помагаш на ранените наоколо и въобще какво е било да си обикновен войник на фронтовата линия по онова време...





Наред с тях ще чуете и какво има да ви каже един оцелял по време на немската окупация французин. В общи линии все неща, които могат да се конкурират дори и с научно-популярните предавания по Discovery. И за десерт – благодарение на това меню можете да заровите нос и в енциклопедия, съдържаща подробно описание на абсолютно всяка една единица в играта.

Вижте и чуйте

D-Day се захранва от ъпдейтнатата версия на графичния енджин 3D Walker, който видяхме съвсем наскоро в Desert Rats vs. Afrika Korps. Визуално двете игри си приличат доста (особено като се има предвид, че работата по тях е започнала горе-долу по едно и също време) с дребни разлики в отделните детайли. Например сега вече можем да сеем трупове и чарколяци из една по-детайлна и изцяло триизмерна трева (или поне така казват от Digital Reality, аз обаче не успях да видя какво ѝ е толкова специалното). Тук-таме са пипнати и някои специални ефекти, но кой знае какви генерални разлики няма.

Звукът обаче заслужава специални овации. По принцип малко игри ми правят впечатление със своята музика и саунд ефекти. D-Day е една от тях. Озвучението ѝ – от музикалния фон до говора на войниците, през експлозиите и фучащите покрай ушите им куршуми, е просто перфектно.

И мултиплейър режимът на игра също не е забравен. Както вече стана дума, в него освен със Съюзниците ще може да играете и с Оста. До осем играчи наведнъж ще мерят мощта на своите тактически мозъци в три режима на игра, два от които са стандартни – Deathmatch и Capture the Flag. Третият е малко по-интересен. Той се казва Conquer като целта ви в него е да завладеете и задържите отделни стратегически точки по картата. И колкото по-дълго продължи това, толкова повече точки ще спечелите. С тях впоследствие ще можете да си поискате допълнителни подкрепления.

Слънцето пече с пълна сила над този жанр игри

Даже може би повече, отколкото е необходимо. ;-) Скоро се очаква да излязат официални продължения на Blitzkrieg и Sudden Strike, най-големите конкуренти в жанра, както и две чистак-бърсак геймки, които се заканват да го обновят – Axis & Allies и Codename Panzers. Краят просто не се вижда. Лошо няма, само дето геймразработчиците са на път да изтъркат като подметка на двугодишни маратонки от битака тази иначе плодотворна тема.

Владимир Тодоров



В някоя паралелна вселена едно мое друго "аз" сигурно ще се опита да привлече вниманието на невръстния читател, ръсейки цинизми по повод топки, дупки и вкарването на едните в другите или избягването на същото действие. За добро или за лошо такива неща в статията няма да видите.

Пинболът, известен у нас повече като флипер, винаги е бил едно от любимите интерактивни занимания за хората, още преди появата на компютрите – уви, доста слабо познат (или може би се лъжа?) в милата ни татковина. Самият факт, че една от вградените в Win-а игри е именно флиперче, май говори достатъчно. От друга страна, на геймсцената това е жанр, който не е особено разнообразен. За това за всеки истински ценител или просто ентусиаст всяко ново заглавие си е като манна небесна.

Топчета, гъбки и всичко останало...

В кратце концепцията на абсолютно всяка пинбол игра е лесна за научаване и трудна за усъвършенстване (точно както и игрите на Blizzard). Имаме маса, на която се "развива" някакъв сюжет, като разнообразието тук е огромно, имаме улей в долния ѝ център, два флипера от двете му страни и топче. Целта на всяка игра е да трупате точки, като при покачествените маси това чат-пат води до бибипкания, светлинки и смешни звуци. В същото време се старяете топчето да не пада в улея...

Толкоз за концептуалната страна на въпроса, нека видим какво ни предлага самият Pure Pinball.

Трите маси в играта са доста добро предизвикателство за всеки флипер-фен. Сюжетите, които следват, са: Първата и Втората световни войни, Състезанията и Влаци (Пуф-Паф!!!). Всяка една поотделно е пресъздадена много пищно, бъка от обекти и бонусчета, а единственият недостатък е може би липсата на дисплей, изграден от малки червени лампички.

Целта е да поставите рекорд, събирайки колкото се може повече точки, а когато си го биете няколко пъти, можете да поканите аверите за по един пинбол детмач. За да се изправите победоносно на първото място, няма да е достатъчно просто да удряте топчето, за да не пада в улея. Ще трябва да се научите да го насочвате, придавайки му правилната сила и посока, синхронизирани с вашите желания. На всяка маса има определени екстри, включващи се след изпълнението на точно определен успешен удар или след доброто вкарване на топчето в даден маршрут. В зависимост от уменията си можете да ударите джакпотите, да направите комбо, да си отключите мултибол режим (до 4 топки са едновременно в игра на масата) и доста други неща. Докато сте в последния режим, ще имате възможност и да отворите някоя от специалните игри на масата, при които за кратък период от време правилата се променят за цялата маса и с малко повече умение и ловкост ще натрупате бая точки. Те варират за всяка една маса и по този начин се получава доста добро разнообразие.

Лампички и шарени цвъчки

Визуално играта е... айде не разкошна, но може би на най-доброто графично ниво за пинбол симулатор. Топчето, масата, стъклото, отраженията по него, светлините, начинът, по който се виждат различни оттенъци на цвета по хромираната повърхност на топчето – всичко изглежда повече от добре и реалистично. Просто няма накъде повече. Топчето също така си стои много добре на масата – има осезаемост за притегляне и физични закони и няма да ви спохожда чувството, че то просто си левитира. Естествено, както и при всяка друга игра, нивото на благинки за окото зависи от мощността на личния ви компютър. Но пък, от друга страна, геймката е достъпна и за хора с не чак дотам силни машини.

Pure Pinball е приятна и развлекателна, перфектна за реплики от типа на "Ай' напра'им едно бързо флиперче след работа/училище" и в същото време предлага, хмм... дълбочина, така че би трябвало да се хареса както на закоравелите пинболаджии, така и на новаците.

Георги Панайотов

P.S. Един от най-добрите South Park пинболи, на който съм играл, е в лавката на Блок 7 в Студентски град в София. Ако някога имате път натам, не пропускайте да го пробвате.

PINBALL

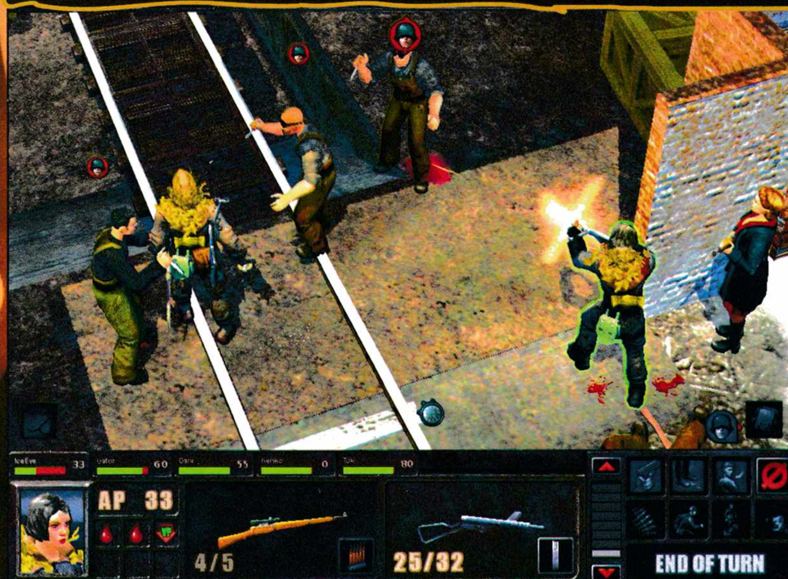
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Iridon/Gramis
сайт	www.gramis.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD, Windows All, DirectX 9
платформа	PC

1 CD

S3 Silent Storm Sentinels



Мешана скара от добри момчета, мекове, нацисти и доматчета



1945 година. Втората световна война свършва, за да се разрази нова – доста по-тиха, но не по-малко опустошителна. Студената война е може би най-инфарктният период в новата ни история, изправяйки нищо неподозиращите цивилни пред потенциалната възможност сутринта вместо слънцето, да видят една хубава ядрена гъбка, надвиснала над квартала им. Доста плашещо става, когато човек се замисли и разбере, че сме се разминали на косъм с голямата световна заря (организаторите САЩ и СССР канят всички да се насладят на шоуто, моля, не си забравяйте антирадиационните костюми и очила, благодарим предварително) само по някакво щастливо обстоятелство... И то няколко пъти, а косъмът е бил бая тънък... и възкъсичък... като от... е, няма значение.

RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Nival Interactive / JoWood
сайт	www.nival.com/eng/sa_info.html
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0
платформа	PC



Чукът на Тор

Не се подвеждайте от S3-то в иконката на играта. Sentinels е експанжън, не втора част на играта. Просто като се съберат първите буквички на думите в заглавието, се получава точно SSS. В оригинала бяхме член на една от двете враждуващи армии, елитни бойци, заети с изпълнението на специални мисии – нищо особено от гледна точка на оригиналността, но винаги върши работа за пред геймърите. Обаче независимо от националността ви, в крайна сметка се изправяхме срещу тайната немска организация Thor's Hammer, чиито членове се опитват да вкарат на бойното поле ново оръжие. Панцърклийнът (ПК) беше една много приятна изненадка за мен. Леко напомня на бойните костюми от Paradise Cracked (ако ви е харесала SS и си падате по жанра, не пропускайте и Paradise Cracked, сериозно) и е доста реалистичен. Както винаги, след като вие контролирате нещата, баш лошковката биде сразена, ПК-то ѝ – раздробено на стружки, а добрите чукнаха по една чаша шнапс за здраве с бившите си противници.

И ето че 1946-та настъпва мирно и кротко. Или поне така изглежда. Наистина швабите са сразени, Хитлер ист капут, а Чукът е разпилян. В същото време двете велики сили започват да се надгонват коя първа ще си направи истински добра атомна бомба, а в случая с братушките – кога ще си откраднат такава. И отново чукоглавите се завръщат на сцената, този път като съвсем добре организирана и модерна терористична организация. Освен по-доброто счето-

водство, липсата на идеология (освен тази на малките зелени богове) води и до по-голямия им интерес към потенциални клиенти и загубата на някаква политическа пристрастност. Включват се в играта на големите и над света отново надвисва смъртна опасност.

Тук се появявате вие. Ветеран(ка) от войната, попаднал(а) случайно при Сентинелите. И за да премахна в зародиш всякакви асоциации с размахващата остриета героиня от WarCraft 3, ще уточня, че това е нова "антитерористична" организация: нещо средно между Делтите и тайните служби.

На бърза ръка ви водят в местния еквивалент на Форт Браг, откъдето започва всичко най-интересно...

Нововъведенията

спрямо предишната част са адски много и ролевият момент в играта бая е поизпъкнал. Може би най-важната новост е въвеждането на икономическия нюанс – вече за всичко ще трябва да си плащате. Нормално – все пак не се води световна война и никой не е длъжен да ви субсидира. Това означава край на безплатните обяди и залежи с оръжия. Ще трябва да си платите всеки изстрелян куршум или ново пуцало, ако искате да се снабдите с такова от продавача в базата си. При него има наистина всичко: включително оръжия за панцърклийните и различни униформи. Но докато това с какви дрешки ще издокарате персонажа си има единствено и само естетически ефект, то броните, които вече можете да закупите, намаляват до 40% щетите, поети в битка. И така след всяка мисия, ще товарите момците си като мулета с железа и после – на Илиянци да правите алъшвериш.

Всеки нов член на отбора ви (максимум до 6) също струва определена сумичка, зависеща от нивото, което е. Наистина по-опитните няма да ви дадат шанс да ги развиете по ваше усмотрение, но си е истинска далавера да наемете към средата на играта 14-то ниво нинджа, който освен много добър снайперист е и практически невидим за очите на враговете, докато не ги набара с катаната си.

Докато сте в базата си, срещу определена сума пари ще можете и да напомпвате характеристиките на героите си.

Арсеналът също е претърпял няколко промени. Вече

оръжията засичат, а и се изхабяват

Ако нямате инженер, който да ви лъска снайпера чат-пат, нищо чудно да ви се счупи в ръчичките. И отново си плащате като поп след всяка мисия за поправка на инвентара.

Самия брой пуцала е доста обогатен. При всеки един тип оръжия има нови и интересни играчки. Вече ще можете да си купите картечен пистолет, заменящ почти изцяло SMG-тата. Класическият AK-47 също става достъпен, след като понапреднете малко с финансите и мисиите. А на върха на оръжейната ви пирамида завършвате с STG34. При картечниците DP е добре познатата на всички Battlefield-ъри вършачка на средни и къси разстояния. Добавени са няколко нови SMG-та със и без заглушител. За любителите на бомбастичните изпълнения пък има Bazooka M20. Най-ми хареса ракетният пистолет – прави концентрирано взривче, трепе всичко в него като средносилен ракетомет и на всичкото отгоре е достатъчно лек и компактен, за да си го носите в дамската чантичка.

За да се сдобиете с панцърче, ще трябва първо да изкарате отвътре собственика му, а това не е лека работа. Веднъж направили го обаче, се сдобивате с цялата му хубост. Освен че е почти неуязвим (с изключение на тежки оръжия и експлозиви), пушкалата му са възможно най-добрите в играта. Могат да се поправят от инженерите, които, между другото, са най-умели в тях. Има два типа панцърчета – използващи едно оръжие и такива, стрелящи с две едновременно. Вторите, уви, няма да ви бъдат достъпни, но за първите е добавена опцията да изстрелват мини, без да се изисква специално оръжие за това. Мините са просто по-голяма версия на гранатите, но са наистина полезни, особено срещу друга бронетехника.

Навлизането на бронемашините

на бойното поле, слава Богу, не прави обикновените ви оръжия и персонажи ненужни. ПК-то е пракалено бавен и наистина изнася тежестта на боя върху себе си, но по-скоро като щит, който да отвлича вниманието на врагите от раздаващите хедшоти снайперисти. По време на битка, независимо с какво оръжие играете, можете да се прицелите в определена част от тялото на врага. Ако го уцелите в ръката, той ще изпусне оръжието си. Удар в крака води до осакатяване, а дори и несмъртоносен изстрел в главата може да доведе до ослепяване, след което раненият солджър е перфектна цел за малки гаврички. Може би има нещо извратено в това да подритваш половин час с Панцерклийна си някакъв ослепял нещастник, но пък кой в наши дни е нормален.

Единствената забележка към геймплея е запазена от първата част: с изключение на няколко стационарни картечници и един Флак 30, няма кой-знае колко интересни нещица, в които да сложите войските си. Ако тук-там се мяркаше истинско танкче или някоя и друга джипка, то играта щеше да предложи доста по-висок фън коефицент.

Въпреки това Sentinels си остава перфектен експанжън на една по начало много добра игра. Отново с наистина страхотен физичен енджин. Всичко в играта може да бъде потрошено, а телата на хората реагират на куршумите и взривовете много реалистично. ИИ-то не е пипнато и въпреки че лошковците надушват кога трябва да се скатаят и дебнат, найчесто те седят на едно място и ви пуцат, докато не презаредят и пак всичко започва отначало. О, и да не забравя – геймката е адски пристрастяваща и със сравнително продължителния си геймплей може да ви докара славата на тенекеджия, закъснял за среща с... три дни.

Георги Панайотов

..И тогава падна последният залез – като изгнил труп...

Dark Fall II Lights Out

"Признайте си – играейки първата игра от поредицата, напълнихте гащите... Сега сме се погрижили и чорапите ви да не останат на сухо!", дяволито подхвърля Jonathan Boakes, основен виновник за новата страхотия, издадена от The Adventure Company. Не ми стигат суперлативите за това заглавие – може би защото съм си глътнала граматиката от страх...

По мое мнение това е една от игрите с най-забележителна атмосфера, създавани някога. Всеки звук е точно на място – сякаш пускащ на свобода хиляди стоножки с ледени крачета, които да се разхождат по гърба ви. Всеки шепот, изскърцване на далечна врата, полъх на вятъра... Не знаете какво е то. Не го виждате... Но то ви гледа! (Звучи почти като Big Brother, а?)

1912 г. Trewarthan

"Отново тези странни сънища. Фарът. Комети. Докосването на ледената вода. Мрак... Защо съм тук?". Облян в студена пот, Паркър се събуди. Изпратен бе, за да създаде карта на района. Така му бяха казали. Но каква беше истинската причина...? Излезе. Студената влажна лепкава мъгла го погълна. Изведнъж чу нещо. Някой го викаше. Странен глас. "Отиди там, но никой не бива да знае!". И той отиде. Островът беше пуст. Тъмен. Само един величествен черен силует имаше значение. Фарът. Тук бяха изчезнали трима души. А може би вече можехме да кажем четирима...? Какво беше останало? Прах, самота, страх... Яденето още вреше на печката. Храната на масата беше недокосната. Къде бяха тримата работници от фара? Единственият начин да разбере бяха оставените от тях бележки. Нови бележки. Стари бележки. Дневници. Писма до близките. Разхвърляни наоколо без логика.

"Дрейк започна да излъчва странна светлина, скъпа. Нещо странно се случва с него... Днес не дойде на вечеря...

...Сега съм сам в стаята си...

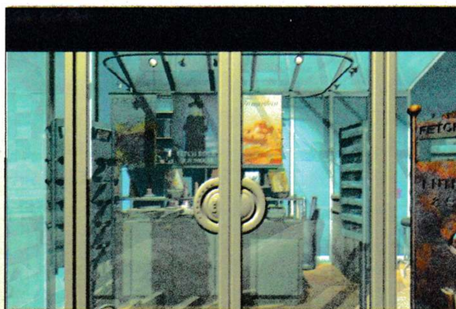
О, боже, пак тези странни стъпки, пулсиращи в главата ми! Някой идва! Тишина... Тази светлина! Тази ослепителна светлина се процежда под вратата..."

Сблъсквате се с много следи. Нищо конкретно. В мрака различавате врата с надпис ДРЕЙК. Зад нея – поредният дневник. Дневникът на Дрейк. Разгръщате страниците. Той разказва за себе си. Последните бележки са писани съвсем скоро. Може би...

"Аз чакам.
Аз чакам.
Аз чакам.
Аз чакам
Аз чакам.
Аз чакам.
Чакам в мрака.
Крия се в тъмните ъгълчета и оставам незабелязан.
Чакам и гледам
Чакам теб!
НАБЛЮДАВАМ ТЕ, ПАРКЪР!"

Може би са написани точно преди да влезете...

Много ми харесва фактът, че дори докато ровите в някой от дневниците, музиката не е монотонна. Постоянно се чу-





QUEST	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	XXv Productions/ The Adventure Company
сайт	http://www.xxvproductions.co.uk/darkfall2
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC



ват различни звуци и докато четете, не знаете дали зад дебелата книга нещо не се случва. Усеща се чуждо присъствие. Какво ще стане, когато преместите поглед? Постоянно се чуват необясними звуци. Сякаш някой блъска с последни сили по тежък метален капак. Може би някой от работниците лежи, прегънат на две във варел и се опитва да покаже, че още се държи? Или Дрейк ви залъгва и вие правите точно това, което той очаква от вас?

Точно, когато мислите, че сте близо до истината, нещата се усложняват още повече.

2004 г. – Започват да се случват странни инциденти на стария фар. Наистина – това е забележителност за туристите и за нея се носят страховити истории, но как е възможно това да се случва сега?

2090 г. Отново няма никого. Къде е екипът, изпратен тук?

Пъзелите

Основното нещо в играта е четенето на безкрайно много документи, книги и дневници. В самото начало, още преди да се е разгърнала историята, това ми се стори скучно. По-късно обаче усетих, че то просто подсилва атмосферата. Защото вместо да говорите с хората директно, вие откривате на хартия техния зов за помощ, последните им надежди.

Важна част от геймплея е да се научите да отсявате важното от маловажното. Не всичката информация, която ще откриете, ви трябва. Дори има вероятност да пропуснете част от подробностите, ако не сте достатъчно наблюдателни. За да ви стане напълно ясна историята, трябва много внимателно да оглеждате всеки предмет и да четете всеки документ. Да се вслушвате в шепота. Е, разбира се, има и пъзели, но те са свързани предимно с разгадаването на кодове и не са много на брой. Някои от загадките касаят едно приспособление за откриване на дейността на духове. С помощта на нещо като очила можете да наблюдавате различни аномалии в заобикалящото ви пространство. С помощта на индикатор разбирате къде има нещо, което си заслужава втори, по-задълбочен и доста по-различен поглед – през очилата.

Определено ще ви е необходимо да си водите бележки, а най-добре да си помагате със скрийншотове, за да можете да имате запаметени всички важни форми, цветове, числа. Има пъзели, които изискват комбинирането на различна информация, събирана през цялото ви пътуване. Понякога за ориентир можете да се осланяте и на пронизващия шепот, който внезапно ви насочва: „Ела тук!" или „Погледни по-отблизо!". Това определено е сред най-оригиналните начини да се привлече вниманието ви към дадена информация и същевременно да се подсили психиращата атмосфера.

Много ми допадна и една конкретна загадка, при която разговаряте с Поли – едно момиче от 2004 г. Тя разследва случилото се на фара и търси призраци там. Изпаднала в ужас, тя се крие в заключено помещение. В дневника ѝ сте прочели, че разговаря с духове посредством почуквания. Едно – означава да, две – не. Тя ви задава въпроси и за да ѝ отговорите, използвате тази информация. Мисля, че следващото нещо, което имам намерение да ви кажа, също спада към пъзелите. Много е важно да си помните пътя! Местата могат да бъдат малко объркани, а непрекъснато ви се налага да посещавате всякакви най-отдалечени една от друга точки.

Играта е изключителна. Всичко малко по малко ви води към един въпрос.... Кой е Малакай? Не пропускайте да разберете отговора! Усилете звука, сгушете се пред монитора. Изгасете осветлението! Пригответе се да не излизате от къщи за няколко дни...

О, боже, какво..... ?!?!? Нещо май става в другата стая... Хм. Отново е тихо...

Твърде тихо... Някой сякаш светва лампите в коридора. Под вратата се процежда странна светлина...

Лили Стоилова

"Апокалипсис сега" на игрите

SHELLSHOCK NAM '67

Мога да ви разказвам за конфликта във Виетнам с часове. Но преди да се отплесна в нищене на геймплея на ShellShock, искам да обърна внимание на нещо. Темата "Виетнам" беше почти табу поне до последната година и половина в гейминдустрията, че и в киното до известна степен. Да, наистина има адски много филми за това как мощните янки вършеят "чарлита" и сипят на нещастните им глави напалм. И именно на фона на светлинките от масовото пържене се развява "The stars&stripes" – ерго американския флаг.

С изключение на "Апокалипсис сега", разбира се. Идеята ми е, че през '67 е нямало Man of Valor, Янки дудъл се е пеел чат-пат от някой прекалено пиян солджър, та и това не се е случвало кой знае колко често – защото хипирокът е завладявал бавно света. Войната е страшна, когато е безсмислена и единственото героично нещо в нея може да бъде приключването ѝ. Точно войната такава, каквато е била – с всичкия ѝ "shit" и "bitchy" номера, с наркотиците, упадъка, погрома и кървищата ще ни представи творението на Guerrila.

Автентичност

Shellshock: Nam '67 може спокойно да поеме приза за най-добре исторически издържана игра по темата за Виетнам. Да, и в други геймзаглавия сме виждали добре пресъздадени исторически местности или тук-таме се е мяркала по някоя известна военна личност, но малко или много мисиите, които сме предприемали, са фикция, измислена от сценаристите на играта.

В Nam'67 първото нещо, което стряска, е интрото – не знаех, че американците са посмели да извадят подобни кадри от архивите си! Следващите няколко минути тотално изтриват и последната капка съмнение, че ще предвождаме поредния героичен командос. В играта е така добре вткано чувството за самоирония, че направо ви идва да нагушкате създателите. Какво повече мога да кажа, освен че докато избирате героя си, до него се върти черепче, а на каската му е написано "Meat puppet" – сладко.

Озовавате се направо в джунглата – кратък тренировъчен курс как да се крием, стреляме и т.н. И ето че идва първата битка. Виетнамци, естествено, но и виетнамки. За първи път в игра по темата ми се наложи да вдигна оръжие срещу жена и да я застрелям. Шок, но и логично – виетнамките не са си седели по домовете, да чакат янките да ги "ощастливят", пияни с кока-кола, или застрелят за фън – нали?

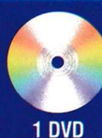
Няколко мисии по-нататък, започвайки да свиквам с нахъсаните да набият малко патрони в тялото ми азиатки, последва вторият шок. Малко селце, виетнамски цивилни (общо дали 2 000 000 жертви, btw), близко оризище... Взводът се разпръсква да търси скрито оръжие и събира селяните в центъра, на колене, с ръце зад врата. Случаен куршум и една жена пада. Докато се обърна, пичът с тежката картечница е покосил едната редица. Пътьом пленен виетнамец е разстрелян, човек от взвода не издържа на опънатите си нерви и пръсва слепоочията на друг военнопленник...

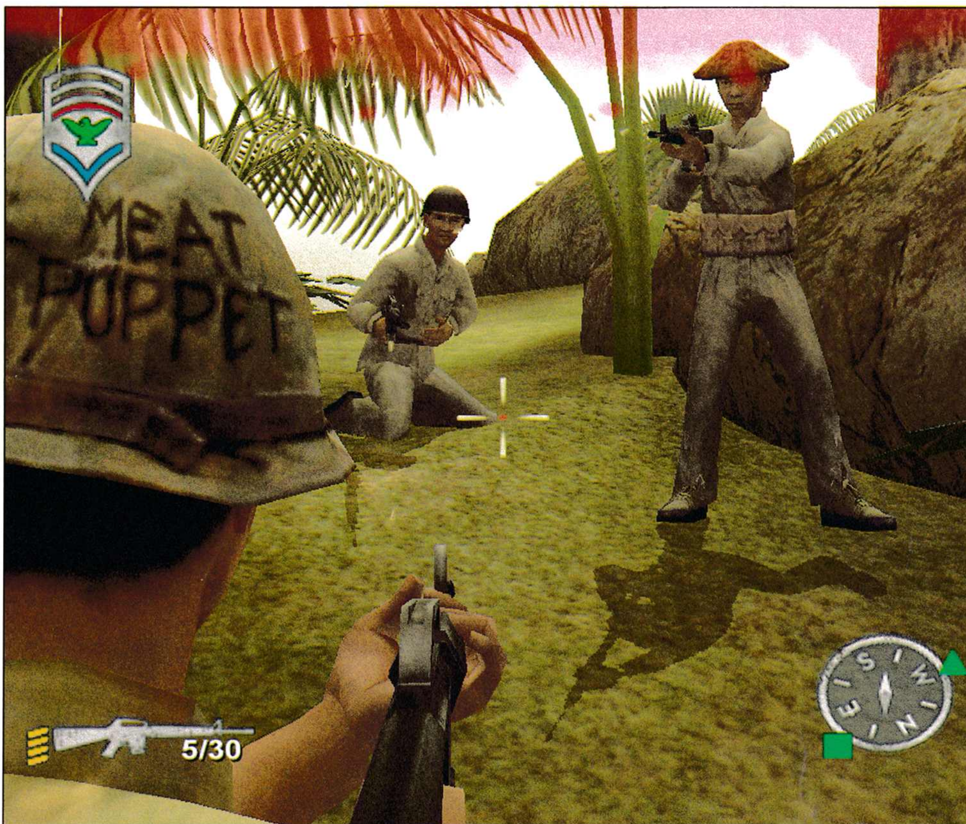
Толкова за достойнството, героичността и доблестта на американския солджър.

Boom-Boom

Мисията свършва – прибираме се в базовия лагер. От тонколоните на радиото дъни рок – прекалено е рано за черно и R'n'B. От време на време водещият прасва по някоя и друга простотия, за да разведри обстановката – без особен успех. И така, с какво се занимават воините, докато не воюват? Минавам набързо през стрелбището – можете да изпитате новите си оръжия тук или да изберете кое да замъкнете в следващата мисия. Дърдорите с останалите от тима ви или с някой случаен минувач. Вдясно от Хюто случайно се натъквате на Мама Сан – няма си червен фенер, но от репликата ѝ "Без парички, парички – няма Бум-Бум,

3D SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Guerrila/Eidos
сайт	http://www.shellshockgame.com/
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, PS2, XBox


1 DVD













красавецо" се досещате за какво става дума. Ей, не ме гледайте толкова пуритански – всеки трябва да изпуска напрежението в Нам по някакъв начин. При контрабанджията, освен порно картички (които по всяко време можете да разгледате от основното меню) и наркотици, можете да си купите и различни кефски оръжия, като ракетен пистолет, например. За първи път всичко в една игра за Виетнам е толкова натуралистично и нецензурирано, приближавайки се максимално близо към реалността на този конфликт.

Арсеналът

В играта е повече от богат и може успешно да се конкурира с този на всички останали сингълплей игри по темата, че дори и с BF: Vietnam. Можете да мъкнете едно тежко оръжие, две леки и няколко типа гранати. Единствената забележка по отношение на иначе перфектната в този аспект игра идва именно тук. Американските оръжия са дразнещо по-точни и по-функционални от руските. Отново за близки двубои "Калашников" е най-добър, за масовки използвате Ручной Пулемет Драгунова (РПД) или M60. Приятна изненада ми предложи огнеметът – наистина адски здраво оръжие – уви, не много далекобойно, но всява страшна паника в затворени пространства. Тръпката на играта е в ситуациите, в които ще можете да го прилагате.

В тази игра ще видите всичко – клаустрофобичните тунели и дивата джунгла. Ще се промъквате тихо и сам през шубраците с нож в ръка или нарамили тежката картечница, ще се впускате в широкомащабни сблъсъци, докато над главите ви прелитат самолети F-4, сипещи напалм.

Ще щурмувате и ще отбранявате крепости (едни от най-добрите мисии в играта) и ще унищожавате специфични цели, опитвайки се да се останете скрит от очите на врага. През цялото време пред очите ви ще бъдат болката и унищожението – не само на вашите приятели, но и на враговете.

ИИ

Постоянно сте заобиколен от чувство за хаос и несигурност. В тревите са скрити фини корди, които при една неправилна стъпка взривяват гранати. Дървени капани са готови да полетят, за да превърнат гръдния ви кош в цедка, а всяка по-гъста туфичка може да крие гибел под формата на яма с остри колове. Във Виетнам американският войник може би за първи път наистина се е сблъскал с джунглата и партизанската война – две неща, за които не е бил трениран, и двете оказали се смъртоносни.

Друг шок е, че когато сте гръмнали гореспоменатата девойка от женското опълчение и не сте го направили с милостив изстрел в главата, тя няма да се строполи на земята веднага. Ще се влачи, ще се опита да докопа оръжие, стига да има сили. Ако няма, просто ще агонизира и то достатъчно дълго, за да заглуши с виковете си заобикалящата ви пукотевица. Ще ви накара да се почувствате виновен, честно. Мамка му, досега съвестта ми рядко се е обаждала при смъртта на някой игрови персонаж.

Бавно ще растете в кариерата и първоначалната ви роля на кашик ще е заменена от тази на боец от специалните служби. Това означава още по-дълбоко потапяне в мръсотията, малко по-стелт и по-трудни мисии и естествено повече "П&П" (Пу*ки и Пиячка). Новият статус, освен във вдигането на сексапила ви в очите на местните медицински сестри, се отразява на почти всеки аспект от играта.

В тревата тихо е, в душата буря е!

Графичният енджин на играта е доста добър, силно напомня на този на Manhunt – с целенасочен "зърнест" ефект на изображението по екрана, все едно гледате филм от тази епоха.

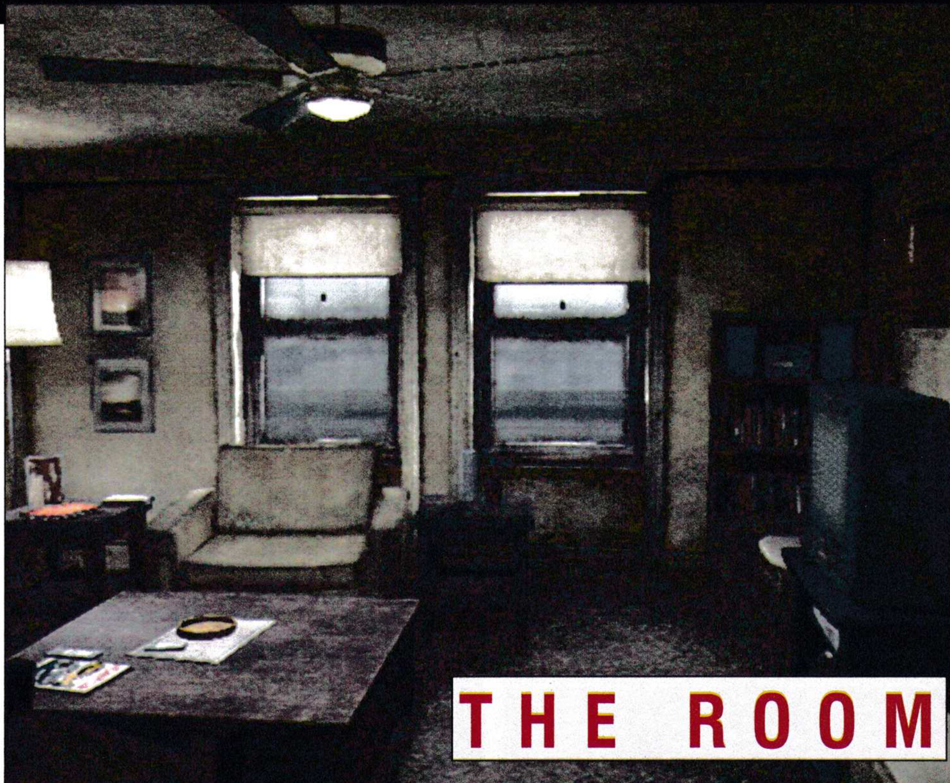
Най-голям плюс играта получава за пресъздаването на околната среда – адски реалистична растителност, оказваща влияние не само на козметиката ѝ, но и на геймплея – докато сте прикрити в тревата и не се движите, вразите няма да ви засичат веднага. Саундът също играе доста важна роля по време на стелт-мисиите – ако застреляте някой с "шумно" оръжие, другарчето му ще започне да пръска хаотични откоси по мястото, откъдето е чул звука, дори и вече да сте се махнали оттам.

В почти всеки един аспект заглавието удря по един шамар на US-достойнството и осквернява светия за янките мит за безкористните солджъри. Дори само заради факта, че някой се е осмелил да направи подобно заглавие, си заслужава да погледнете ShellShock: Nam '67.

Георги Панайотов

Все още не знаете кой или какво затвори Хенри Тауншенд в апартамента му, нали? Ако сърцето ви не спре преди края на играта, може и да разберете...

"Човече, сънувах ужасен сън! Сякаш, преди да си легна, бях изгълтал всичките хапчета на Прахчо. Да, същият онзи Прахчо, който произвежда синтетична дрога на долния етаж. Казвам ти, беше реално, все едно наистина апартаментът ми се превърна в затвор, а вратата беше запечатана като реактор на АЕЦ след авария. И най-странно беше това, че всичко изглеждаше някак вехто и застояло, сякаш бях спал с години. Нищо не беше наред и тогава... тогава от стената изскочи адско създание, падна на земята и започна да се гърчи."



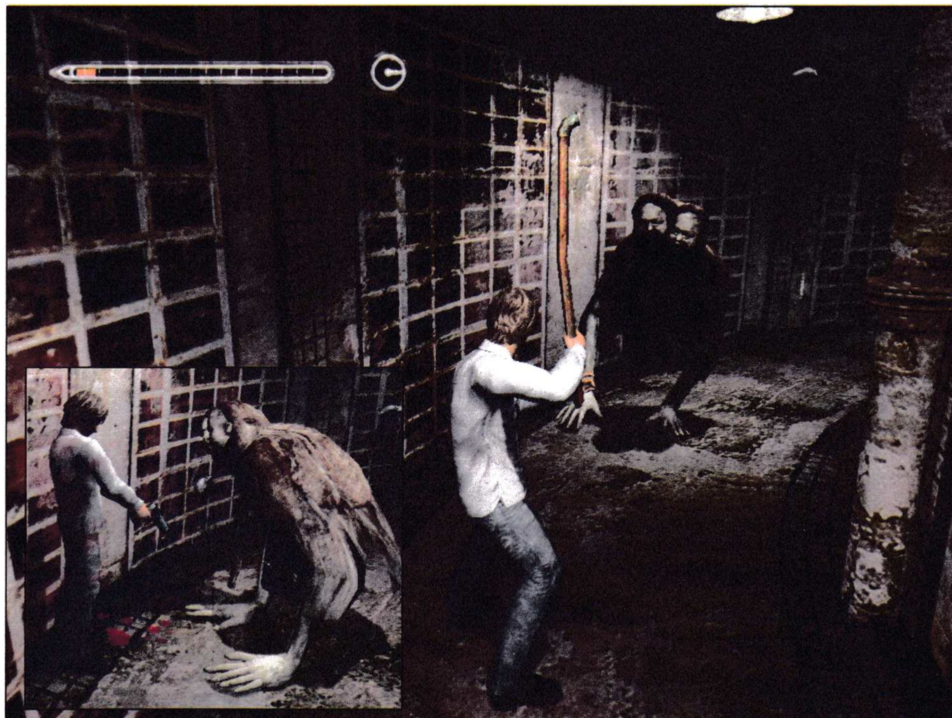
SILENT HILL 4

Изричайки тези думи, Хенри осъзна, че в стаята му няма никой, а той говори на себе си. Това се случи непосредствено след онзи кошмарен сън, който нахлуваше в съзнанието му всеки път, когато затваряше очи през последните няколко дни. Той се надигна и с леки усилия успя да фокусира телефона. Набра първия номер, който изплува в съзнанието му. Напразно. Апаратът не функционираше. Когато реши да излезе от спалнята, телефонът внезапно издрънча. Хенри се втурна към него и вдигна слушалката. Думите, които чу, накараха космите по кожата му да се изправят, все едно принадлежаха на върл рейвър, запътил се към стрийт парад. Тази случка преля чашата и той реши да огледа апартамента си. Прозорците не можеха да се отворят, вратата беше залостена, телевизорът не работеше, а когато влезе в банята, се натъкна на нещо много странно. На стената имаше дупка – точно толкова голяма, колкото да се промуши през нея...

Да влезе или да стои настрана? А нима има друг избор?

И за пръв път премина отвъд границите на своя свят. Тунелът го отведе в западнала метростанция – точно като тази, която минава на метри от апартамента му. Но и там, както и в съня му, нещата седяха по доста различен начин.

SURVIVAL HORROR	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 DVD
издател	Konami
сайт	http://www.konami.com/silenthill4
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video, Windows All, DirectX 8.1b
платформа	PC, PS2, Xbox



Всичко наоколо беше тихо и мрачно. Ескалаторът го стовари в началото на дълъг тунел. Той се огледа и съзря силует. Когато приближи, забеляза, че това е една доста привлекателно облечена млада дама. Между тях протече кратък разговор, но една определена част от нейните думи се запечатаха в съзнанието му и започна да се повтаря непрекъснато.

"Тя каза, че това е нейният сън... Но как е възможно това, след като съм буден! Тук става нещо странно и трябва да разбера какво е то, трябва да намеря начин да изляза от апартамента си и да открия какво точно се случва в този град."

Хенри продължи по коридора, а красивата девойка на име Синтия го последва. Малко след това тя изчезна, а той намери начин да се върне в своя апартамент чрез друг тунел. Колената му се подгъваха, сякаш не бяха негови. В корема му ставаше нещо ужасно, което само човек, очакващ смъртната си присъда, вероятно би изпитвал. Объркания младеж обиколи отново жилището си, за да потърси някакви следи, които да му подскажат нещо за това, което се случваше около него. Той вече беше наясно обаче с едно – в банята му има "врата" към друг свят и тя е единственият изход от неговия апартамент...

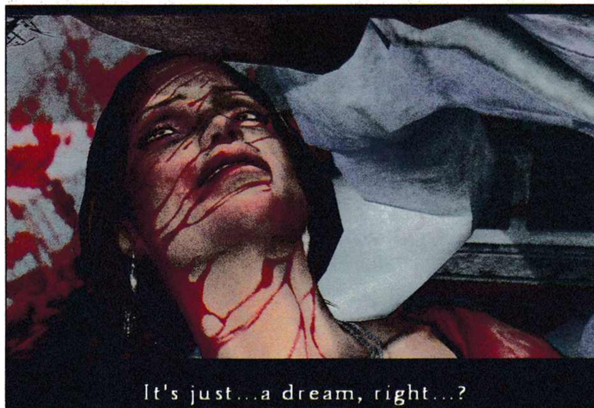
Звучи зловещо, нали?

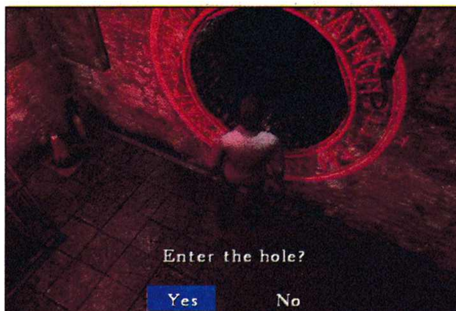
Предполагам, че вече сте добили достатъчно ясна представа за атмосферата на Silent Hill 4: The Room. В основата на този сървайвъл хорор седят точно тези тунели, през които Хенри може да се "телепортира" в друго измерение. Те ще бъдат доста често срещано явление, защото нееднократно ще трябва да прескачате от едно измерение в друго.

Отвъдният свят, ако мога така да го нарека, се дели на няколко различни местности. Първо, ще попаднете в метрото, после в мрачна гора, след това в затвор, намиращ се по средата на огромен воден басейн и т.н. На всички тези места ще бъдете заобиколени от кръвясали зомбита, недъгави същества и адски кучета, които имат само една цел – да видят какво има от вътрешната страна на кожата ви. Хубавата новина е, че веднъж щом се телепортирате във вашия апартамент, вече сте в абсолютна безопасност. Дори кръвта ви ще се възстановява само при единия ми ти престой във вашата бърлога. Виждате какво прави любовта към домашния уют, нали? Направо лекува всякакви болежки. :)

Нелинейният геймплей

с който тази поредица се слави, присъства и в Silent Hill 4: The Room. В играта нищо не се случва последователно и за да стигнете до нейния край, трябва да имате много здрави нерви. Първо, защото атмосферата е адски потискаща и след два часа геймене започвате да спирате музиката и да се ослушвате във всеки един звук, който се чува нейде из апартамента ви. Втората причина е сложността на играта. По отношение на битките Silent Hill 4: The Room не е голямо предизвикателство, но мислете му, когато стане въпрос за разрешаване на загадки. Има места, където трябва да вложите цялата си фантазия и аналитична мисъл, за да успеете да продължите напред.











По време на игра ще срещате персонажи, които до някаква степен ще ви помагат в преодоляването на някои пъзели и въобще – в успешното напредване в разрешаването на основната мистериозна загадка в четвъртия Silent Hill: защо не можете да излезете от собствения си апартамент. Естествено, от време на време ще трябва да ги стимулирате като им давате по нещо, но това е напълно нормално за нашия свят.

Не знам дали има смисъл да говоря за

Визуалните качества

на играта, просто защото съм сигурен, че повечето от вас са запознати с върховите постижения на поредицата в това отношение. Околната среда, ефектите и персонажите изглеждат меко казано много добре. Кръвта, хвърчаща по лицето ви, прилича на истинска, а зомбитата сякаш всеки момент ще изскочат от екрана и ще ви сграбчат за гушата.

Музиката, разбира се, е перфектна. Тя допълва истеричната атмосфера и помага на играча да се превърне в едно със света на Silent Hill 4: The Room. Всичко това, което ви казвам, е много хубаво, но, от друга страна, познавам и хора, които заради музиката, графиката и прекалено тежката атмосфера не могат да геймят на тази игра повече от час без да си починат. За закоравелите фенове обаче се съмнявам, че ще е проблем потискащата околна среда, умопомрачителните звуци, леките скърцвания и призрачните зомбита.

В миналия брой на списанието може би сте прочели ексклузивния бета тест на Silent Hill 4: The Room, който написах на базата на демо версията на играта. За тези, които не са, ще е хубаво да го погледнат, защото в него пише интересни неща, които не са променени в пълната версия и които не виждам смисъл да повтарям тук. Сега за финал искам само да предупредя хората с лабилна психика, прекалено малките деца и бременните жени да стоят по-далече от диска с надпис "Silent Hill 4: The Room". Просто не знам доколко тази игра би им понесла. Така че, ако решите да си я пуснете, го правете на ваша отговорност. ;)

Асен Георгиев

През августовските жеги съдбата ми отреди да пиша за една игра с доста странно име – kill.switch. Естествено, от заглавието веднага ми стана ясно, че става въпрос за шутър, а колегите ме светнаха, че от геймката трябва да очаквам качествено нов геймплей. Като истински фен на пуцалките тези думи ме заинтригуваха. Зачудих се какво ли може да ме изненада след толкова години пред PC-то с "изровена томахавка" и безброй фрагове на "бойната пътека". Явно този път Великият Маниту ми беше приготвил нещо специално. Затова, когато се прибрах вкъщи, първата ми работа беше да инстална kill.switch на щайгата и да видя със собствените си очи за какво точно става дума. В следващите редове ще споделя с вас доколко играта оправдава думите, с които я представиха колегите ми от редакцията.

Разработчик на геймката е американското поделение на голямата японската компания Namco Limited, известна със създаването на култовия Tekken. Друг любопитен факт около появата на играта на пазара е поглъщането на един от основните ѝ дистрибутори – L. S. P.. Основаната през 1999 година фирма беше изкупена от Hip Interactive, вече ще се подвизава под ново име – Hip Interactive Europe, и основно ще се фокусира върху продуцирането на игрици на Стария континент и всички държави, ползващи PAL-стандарта. Спирам да ви занимавам повече със сливанията в развлекателния бизнес и се съсредоточавам върху достойнствата на kill.switch.

След стартирането на играта първото ми впечатление беше, че това е един

класически third person военен тактически шутър

Нека се обосновa защо използвах толкова прилагателни в едно изречение. Първо е класически, защото във визията и атмосферата силно напомня легендата в жанра в екшън-жанра Delta Force. На второ място персонажът, с когото ще участвате – Бишъп, е отлично обучен офицер от специалните части, който изпълнява естествено military tasks only. Това е причината да нарека играта военен шутър. Относно третото определение ще кажа, че по време на всяка мисия трябва да си давате ясна сметка за тактиката на боя. Това определено не е игра, която се превърта на юруш и с главата напред. Още първото ниво ще откаже от такива опити всеки, който използва стила "пуцай, куме".

От всичко, казано дотук, на всеки щогоде запален геймър би трябвало да му се изясни, че kill.switch е съчетала в себе си всички положителни черти на този жанр. Сега му е място да спомена, че заглавието първоначално е създадено за конзоли и наистина ми писна непрекъснато да се оплаквам от бъгаво разположени default-контроли. Отне ми поне 5 минути, докато въведа ред в хаоса. Преработката на геймката за PC дължим на талантливите дизайнери от студиото Bitmap Brothers. Тези момчета са си свършили перфектно работата и са свели до минимум моментите, които напомнят за мрачното конзолно минало на kill.switch. Това определено е най-сполучливо адаптираната игра, която ми е попадала напоследък.

Спретнете своя лична война

Сюжетът на този шутър не е усложнен повече от необходимото. Накратко може да се обобщи така: в битката със световния тероризъм вие сте на предната линия. Само че този път не сте там, за да предотвратите нова война, а за да си спретнете своя лична. Причината за това ще ви се изяснява постепенно чрез интрото преди всяка мисия. Филмчетата представляват проблясъци от някакъв избледняващ спомен или сън. След края на последното ниво цялата картинка ви се избистря. Главният злодей в играта – Archer, е отговорен за смъртта на любимата ви. И всъщност през цялото време се движите по следите на този терорист, докато накрая не се изправяте лице в лице с него. В тази битка на живот и смърт от уменията на геймъра зависи дали нашият човек ще отмъсти за жена си или не. Аз лично бях безмилостен в раздаването на справедливост, всеки от враговете получи своята доза олово.

OCS – новата мания

Дойде моментът да ви запозная с безспорно най-интересната част от играта, а именно "качествено новия геймплей", както е прието да се казва в такива случаи. Бегла представа за него добивате още със стартовото тренировъчно ниво. Там се запознавате с Offensive Cover System (OCS). Основната идея на това чудо на гейминга е възможността да използвате за прикритие всичко от заобикалящата ви среда. В това число влизат всички сандъци, автомобили, ръбове на стени, контейнери и каквото още ви дойде на ум. С натискането на определен бутон се прилепяте плътно с гръб до повърхността, към която сте се приближили. В зависимост от нейната височина сте прав или клекнал. Така, залепнал като пиявица, сте недосегаем за куршумите на вражките войници.

Продължавам с нововъведенията. От тази позиция имате възможност да водите бой по два начина. Тук third person погледът е незаменим. Първият се нарича blindfire. При него показвате само оръжието си извън укритието и давате един

KILL SWITCH



THIRD PERSON TACTICAL SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	L.S.P. / Hip Interactive Europe
сайт	http://www.killswitch.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, PS2, XBox, GBA

откос "на сляпо". Това е достатъчно опонентите ви да се хвърлят на земята и така да ви осигурят необходимото време да се изтеглите на по-подходяща позиция. Другият начин е да използвате стрелките за движение, за да надникнете зад или над ръба на скривалището си и да се прицелите. Но докато го правите, сте изложен на огъня на лошите. Затова трябва да се показвате само за един-два изстрела и пак да се каширате.

OCS разполага с още няколко хитрини. Става дума за така нареченото evasive dive, което представлява всъщност скок-кълбо. Това движение многократно ще ви спасява задника, когато сте под обстрел или до вас е паднала граната. Не си мислете обаче, че с помощта на OCS сте непобедим. AI-то на терористите ще ви изненада в началото на играта. Те използват същите тактически схеми, както и вие, включително способността да се прикриват и да използват blindfire. Не стига това, но и прекрасно си комуникират помежду си и така планират съвместно атаките срещу вас.

Шест мисии, 19 нива, пълно удоволствие

Битките са организирани в шест мисии, които включват 19 отделни нива. Те ще ви отведат в най-горещите места по цял свят, в това число Близкия Изток, Каспийско море, Северна Корея и базата на Archer. Обликът на картите е типичен за жанра. Най-често около вас ще има голи стени или разрушени сгради.

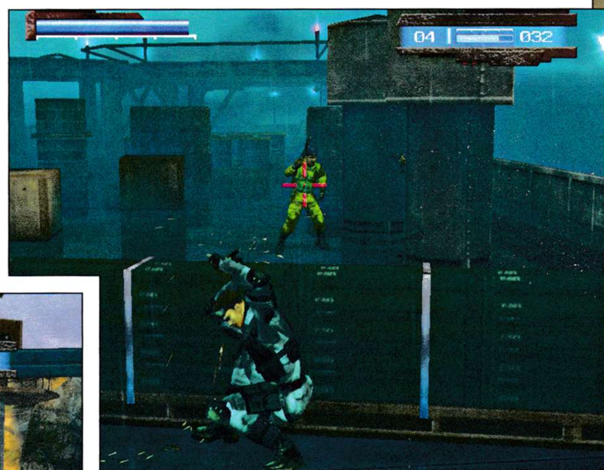
Графиката на kill.switch не е най-убийствената ѝ страна. Това обаче не значи, че удоволствието от играта се разваля. Напротив, качеството на визията е съвсем приемливо, особено ако се вземат предвид и сравнително ниските системни изисквания. За малко да пропусна да кажа няколко добри думи и за реалистично изглеждащото въоръжение, с което ще разполагате. При нужда може да разчитате на няколко модела AK-47, Хеклер & Кох 5А3 и 5SD5, М4 с подцевен гранатомет, помпа М1, снайперова пушка MCRT 300 и разбира се – леката картечница M249. Всички те са много приятни за употреба и с малко тренировки може да постигнете завидна точност.

С ръка на сърцето мога да кажа, че kill.switch определено отваря нови хоризонти пред съвременните шутъри благодарение на иновативната си система OCS. Според мен тя е най-доброто, което е създавано досега. С малко тъга признавам, че другата подобна система (lean left, lean right) в Medal of Honor и други мои любими игри сериозно куца. Японците от Namco са успели да създадат една изключително реалистична и динамична геймка, която се изиграва на един дъх. Задължително заглавие за всеки, който поне малко си пада по пуцалките.

Димитър Трифонов – Димò

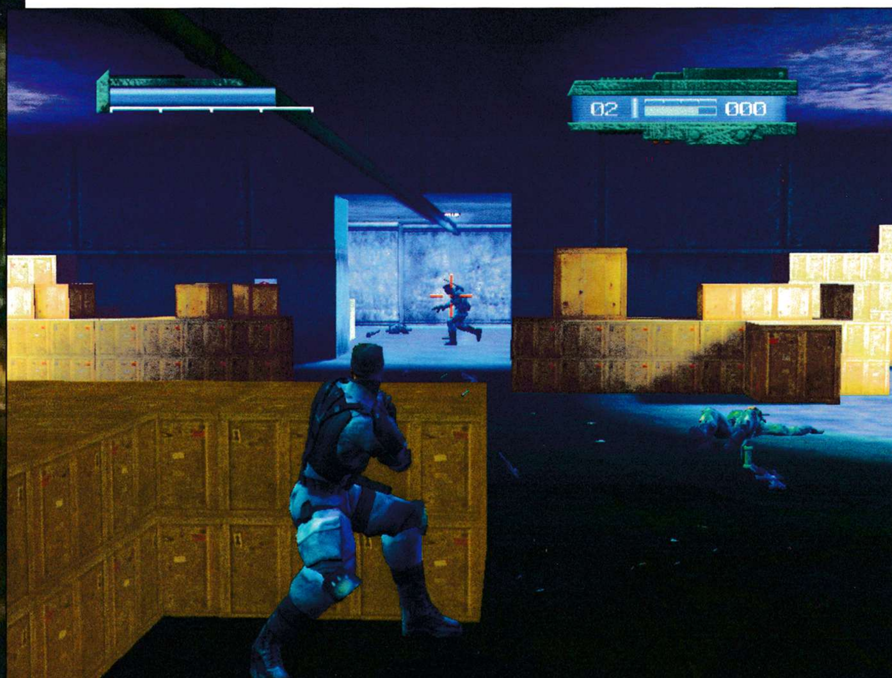
* Мисли като пушка...

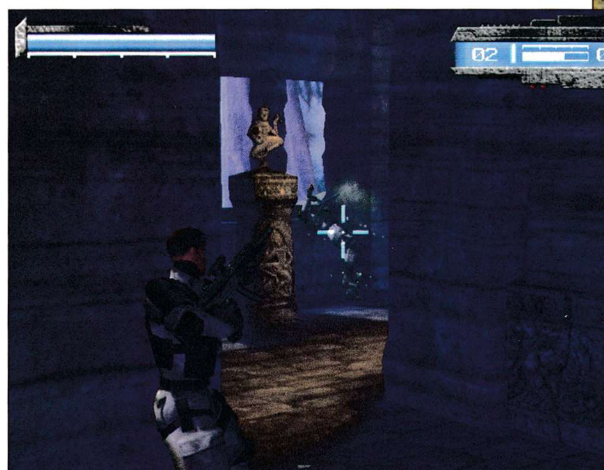












Под изисканите звуци на цигулка и пиано, обграден от многобройните гости в скъпи одежди, Холмс с безгранично спокойствие и язвително самодоволство отбелязва поредните детайли, които разтълкува безпогрешно. Както винаги. Междувременно домакинът, пълен тантурест човек, който очевидно всява страх у прислугата, се качва по стъпалата, водещи към подиума. Прочиства гърло, прокашляйки се и се приготвя за дълга и скучна реч. Реч, която гос-



Когато и да грабнете лулата и лупата, наистина си струва

Adventures of Sherlock Holmes
The Case of the Silver Earring

тите няма да се наложи да слушат. Изстрел. Кръв. Паника. Всички се втурват към изхода, забравяйки преструвки и потекло. Единствено младата дъщеря на покойника замръзва на място с ангелско очарование и тъга в очите. Холмс я пронизва с поглед – тя стои на прага на помещението, от което идва изстрелът. Бързо прибира нещо в чантичката си. Изгубва се от погледа му.

Докато д-р Уотсън е изпратен на задния вход, откъдето би трябвало да не излиза никой, Холмс се заема с разследването. Случаят става все по-заплетен...

Признавам, че не знам в големи подробности всичко за Шерлок Холмс, но, играейки тази игра, просто имах чувството, че образите са изградени точно и както трябва. Гласовете, самите реплики, действията, визията – всичко отговаря стопроцентово на представата ми за случай, поем от известния частен детектив. Атмосферата е точно каквато човек би могъл иска от такава игра. Всичко е в детайлите и детайлите са навсякъде. Просто трябва да отсеете важното. Всяка сцена от играта е подробно изградена, с невероятен усет към най-мъничките подробности от терена. И въпреки това няма да бъдете въвлечени в досадно издирване на пиксели.

Геймплеят

е забележителен. Присъстват класическите за жанра разпити на свидетели (нямате голям избор на реплики – питате всички за всичко), събиране на различни доказателства, пъзели, stealth-елементи (от които някои геймъри се оплакват, защото са срещнали трудности с управлението и бъгове, които обаче не бяха проблем лично за мен) и много интересни quiz-чета в края на всяка от петте глави на приключението. Играта е праволинейна – не можете да напуснете дадено място, преди да сте свършили всичко необходимо там. Нямате и избор на реда, в който да посещавате местата. Понякога е гадно, защото има наистина дребнички детайли, които въпреки маловажността си са задължителни, за да прогресирате. Като цяло обаче проблемът не е дразнещ.

Много ми хареса начина за складиране на всичката важна информация. Това не е новост в жанра, обаче според мен си е нещо подходящо







QUEST		
графика	[оценка]	2 CD
звук	[оценка]	
геймплей	[оценка]	
общо	[оценка]	
издател	Frogwares /Digital Jesters	
сайт	www.sherlockholmesgame.com	
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9, 1.2 GHz	
платформа	PC, PS2, Xbox, PS2, GameBoy	

точно за Шерлок Холмс. Имате данни за всички проведени разговори, записани са всички важни забележки, които нашият частен детектив е направил през деня, складирате всички писма, документи и снимки, които можете да разглеждате по всяко време, имате и карта. Всичко е много приятно разпределено и подредено по категории.

Разбира се, човек не може да си представи Холмс без лупа. И тя присъства в инвентара ви от самото начало. Интересно е, че авторите са решили тя да бъде използвана многократно дори и за доста едрички неща. Стори ми се малко пресилено Холмс да гледа с лупа една ножица за мустаци и да възкликва изненадано, че я е видял, чак след като използва увеличителното стъкло (дори и като имаме предвид, че така забелязва остатъците от косми по нея – пак коментарът му е малко нелеп). Все пак това е детективска история, а не „Холмс губи зрението си".

Има и друг бъг, който се набива на очи: ако се загледате, забелязвате, че Холмс само посяга към дръжката на всяка врата, когато трябва да я отвори, но всъщност тя се открехва от само себе си, а ръката му дори не достига до нея. Все пак, когато вниманието ни се фокусира изцяло върху детайлите, би било нормално да не бъдат допуснати такива грешки.

Да се върнем на пъзелите. Ще изследвате доказателствата като правите анализ чрез различни лабораторни методи. Имате също така дешифриране на кодове и пъзели с числа. Сблъсквате се със загадки, които включват визуални подсказки и цитати от различни книги, документи, дори поезия. Много интересен е един конкретен пъзел, свързан с Ноевия ковчег.

Говорейки за геймплея, ще се спра на още две неща.

Играете както от името на Холмс, така и като Уотсън

По принцип по-скучните, свързани с четене на различни документи или като цяло по-ежедневни задачки, са връчени на Уотсън, а Холмс обира лаврите с истинското разследване.

Второто нещо, за което ще ви разкажа, са гореспоменатите quiz-ове, в които буквално се влюбих. На края на всяка глава има по един от тях. Това са въпросници, свързани с разследването. Можете да отговаряте на всеки въпрос с „да" или „не". Освен отговора си трябва да дадете и причината да посочите точно този отговор. Например дадена информация сте получили от разговора си с някой свидетел. Посочвате от кой разговор сте я извлекли. Също можете да прилагате документи и всичко, което, както по-рано ви казах, имате складирано и класифицирано най-грижливо. Понякога се иска да посочите повече от едно доказателство за даден отговор. Единственото неприятно нещо около това страшно интересно според мен занимание е, че ако дадете грешен отговор, можете да започнете отначало, но без да знаете кой от отговорите ви е грешен и тогава е много досадно да експериментирате, докато го налучкате. От друга страна обаче, успехът води до много приятно самодоволство. :-)

В играта има и приятни зачатъци на чувство за хумор. Не става дума за убийствени шеги, но просто леки закачки, които ви карат да се усмихнете и приятно разведряват обстановката. Например един надут и груб полковник, който обяснява, че има лошо зрение, но перфектен слух, се привежда напред, за да чуе всеки ваш въпрос, който му задавате от една крачка разстояние. Същевременно идентифицира оръжието на престъплението само благодарение на слуха си, намирайки се в другия край на огромната зала, където е извършено престъплението.

Въпреки малките недостатъци, играта е велика. Не мисля, че те ще развалят удоволствието ви, поне за мен то беше пълно. Приятна изненада е и фактът, че историята е специално написана за играта, а не е адаптация на познато ви отдавна приключение. Написана от истински фен на господин Холмс, тя носи есенцията на неговите случаи – неразгадаеми загадки и оригиналност. Бих гласувала с две ръце в подкрепа на това приключение, ако не бяха заети с писането на тази статия... ;-)

Лили Стоилова

"Може да застреляте десет мои войници за всеки ваш човек, когото съм убил. Но дори и при това неравно положение, вие ще загубите, а аз ще победя"
ген. Хо Ши Мин, лидер на Северен Виетнам

CONFLICT VIETNAM

Кой от вас не е попадал поне на един филм, който по един или друг начин изобразява безсмислието на войната във Виетнам? Съмнявам се, че има такива хора. Аз лично съм гледал предимно най-хубавите – "Взвод" и "Апокалипсис сега" ("Бяхме войници" определено не е сред тях). Американците десетки години се опитваха да тушират последствията от глупавата си постъпка, но ми се струва, че вече започва да се подхожда по-спокойно и по-иронично към тази тема. И типичен пример за това са компютърните игри, които отскоро започнаха да

разоравят нивата "войната във Виетнам"

Може да се каже, че Conflict: Vietnam е сред добрите геймзаглавия на тази тема (поне докато не излезе Man of Valor). И само за няколко минути то ще ви накара да се почувствате като истински пленник на влажните, мрачни и смъртоносни виетнамски джунгли.

Малцина вероятно знаят, че настоящата игра е част от не особено популярната, но достатъчно прилична поредица Conflict. Преди години излязоха Conflict: Desert Storm и Conflict: Desert Storm II – Back to Baghdad. И двете разполагаха с що-годе добър геймплей и бяха прилично зарибяващи. Но имаше какво още да се иска от тях, особено по отношение на управлението на вашия отряд. И ето че две години по-късно Conflict се освежи с най-новото попълнение в редиците си, а действието в него е изместено на съвсем различен фронт от този в Ирак. Благодарение на Conflict: Vietnam поредицата е придобила различен облик – станала е доста по-мрачна, "влажна" и е с няколкократно подобрени визия и геймплей.

Историята в тази игра не се основава на някакви истински случки, но пък за сметка на това се развива на фона на реални събития от 1968-ма. Хеликоптерът на вашия отряд бива свален насред вражеската територия и съответно – откъснат от всякаква възможност да се свърже с приятелски части. Играта проследява вашето тридесетдневно пътешествие из джунгли, малки селца, развалини и свещени храмове, чак до град Хю. От вас не се изисква да спечелите някоя грандиозна историческа битка, а чисто и просто

да оцелеете в ада наречен Виетнам

Както и в предишните Conflict-игри, и тук ще поемете управлението на четирима души, всеки от които си има собствени специални умения. Първият от новите командоси е сержант Франк Уайър с прякор "Регман". Той е командир на екипа и се справя отлично с всякакви ситуации. Най-добре обаче борави с десантни пушки и леки картечници. Ефрейтор Брус Леш, a.k.a. "Младши", е следващият в групата. Той е 23-годишен негър, никога не заспива без снайпера под възглавницата си и се чувства най-добре, когато замеря с гранати противниците. Следващият от екипа ви е ефрейтор Уил Шафър. Той се е специализирал в използването на тежка картечница. Неговият прякор е "Хос", а външният му вид е внушителен заради неговото огромно тяло и адски изпъкналите мускули.

Последното момче в екипа се води за нещо като главен герой на играта и се казва редник Харълд Калер ("Черешката"). Той е много млад, все още няма двадесет години и изпълнява функциите на медик. И все пак той може да борави с всякакви оръжия, когато обстоятелствата го притиснат в ъгъла.

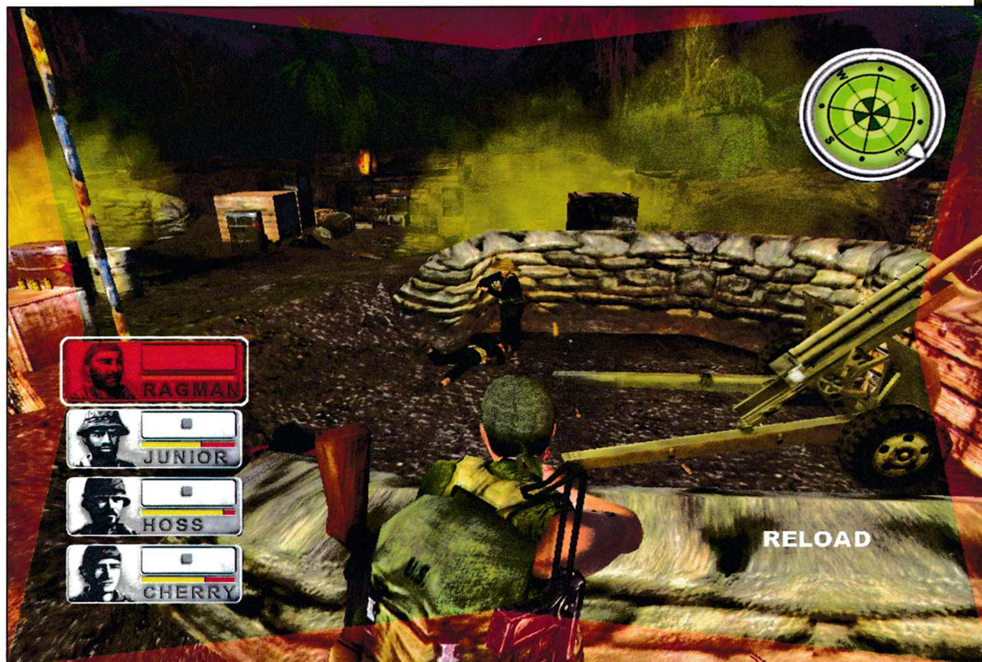
В самото начало

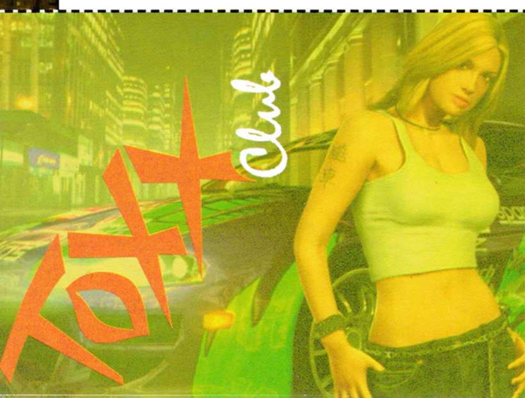
играта ми се стори малко несериозна. Общо взето първата мисия си е чист трейнинг. Единственото хубаво нещо в нея е, че ще успеете да се научите да ръководите екипа си. Ако не сте джиткали предишните части или сте играли, но сте забравили как, това ниво ще ви бъде много полезно.

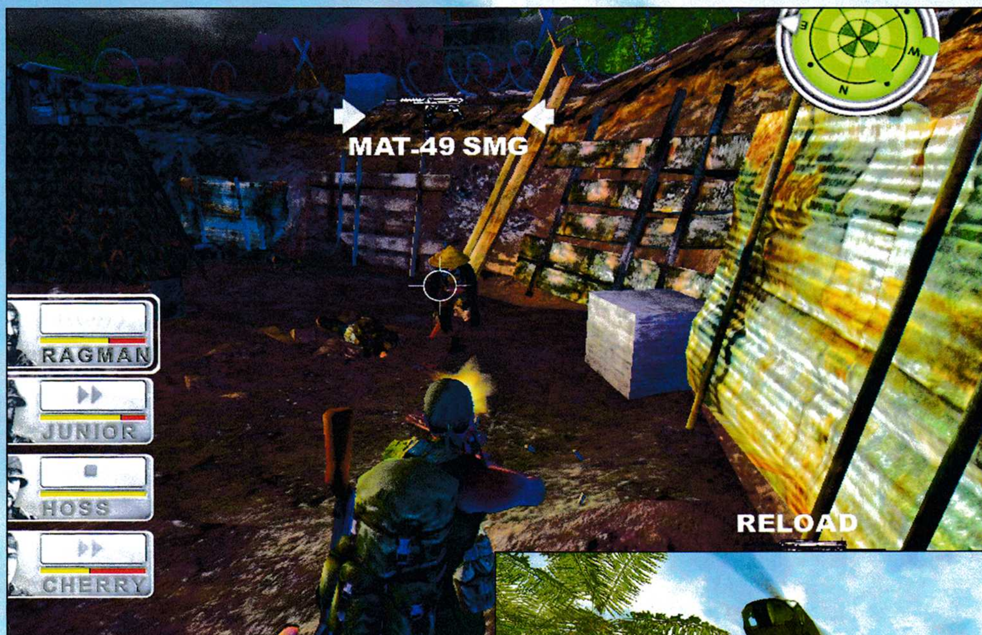
В управлението има леки изменения. То е много удобно и с него се свиква за нула време. Има някои новости – вече може карате отряда да ви прикрива, да охранява еди-кой-си цивилен или пък да заповядате на някого да направи превръзка на свой ранен другар. Между другото, всеки, който се нуждае от лечение, ще пищи и ще ви уведомява своевременно, така че няма да се налага да дирите останките му из бойното поле като ненормални.

Освен задължителните задачи, които

ACTION	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	SCi
сайт	http://www.conflict.com/conflictVietnam/
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, PS2, XBox











получавате и трябва да изпълните, за да продължите напред, ще имате възможността да поемате и незадължителни бонус поръчения. По пътя си ще се срещате с всякакви NPC-та – цивилни, съюзници, потенциални предатели... На края на всяка мисия пък ще получавате точки в зависимост от това това колко допълнителни задачи сте изпълнили, как сте се справили с главните си задължения и т.н. Всеки един от четиримата ви войници ще получава различно количество от тях. Чрез тези точки

моделирате отряда и подобрявате неговите умения

както си пожелаете. Например възможно е да направите от всичките си войници снайперисти или пък да ги специализирате в стрелбата с пистолет, картечница, пушка, в мятане на гранати... Опцията за формиране на различен тип отряд ми легна най-много на сърцето, защото влива в Conflict: Vietnam по-голямо усещане за свобода.

Арсеналът се дели на четири основни групи. Първо, естествено, са хладните оръжия. Ще можете да използвате два различни ножа.

Във втората група влизат шест модела пистолети. Измежду тях ще срещнете и съветските “Макаров 9.5мм”, “Токарев 7.62мм” и др.

След пищовите идва ред и на раздел “Rifles”, където попадат всички автоматични пушки, снайпери, карабини и каквото друго се сетите без тежките оръжия, които представляват последната четвърта група.

Освен всичко това, разбира се, ще можете да използвате и гранати, с които да обезвреждате по-сериозните пречки по пътя си от типа на танкове. Ако щете вярвайте, но

може да стреляте дори и с арбалет!

Той е идеален за безшумното елиминиране на всички дрънниочковци. За малко щях да пропусна, че е добавен компас, който ще ви върши много полезна работа. На него ще се появяват две стрелки – едната по-голяма, а другата по-малка. Когато двете сочат в една посока, значи сте нацелили правия път и няма нужда да пускате картата, за да се ориентирате.

Музиката на играта ми направи много силно впечатление. Тя е динамична смесица от тихи и приятни мелодии, но от време на време, когато стане по-напечено, звукът става доста по-хард. Визуално играта не е претърпяла кой знае какви коренни промени. Изглежда малко по-добре от предишните части и е много по-тъмна от тях.

Game Over

За финал ще ви издам една обществена тайна – Conflict: Vietnam не може да ни впечатли с нищо революционно ново, но на мен ми беше доста приятно да поджиткам на нея. Не е изключително трудна, мисиите се минават сравнително бързо и без много обикаляне из нивата. Атмосферата на моменти е малко потискаща, но това е нормално при положение, че ще шарите почти през цялото време сред тъмната, мрачна и враждебна джунгла на Виетнам. Така, че няма да ви навреди, ако хвърлите един поглед на тази игра.



Асен Георгиев

Пъзели, изгубени цивилизации и рокендрол...

ALIDA

Има игри, съставени от елементи, толкова банални и тотално изхабени от преповтаряне, че вместо лого в началото на играта пред погледа ви сякаш се появява огромен надпис „СКУКА". Има обаче и игри като Alida.

Не, това не е поредният суперлативен текст, който ще напиша с треперещи от умиление пръсти и разширени до безумие зеници. Това е статия, която човек седи и мисли как да напише. Става, разхожда се в кръг в стаята. Пак седи и мисли. И накрая пише...

Най-интересното нещо в играта е това, което я прави различна, а именно

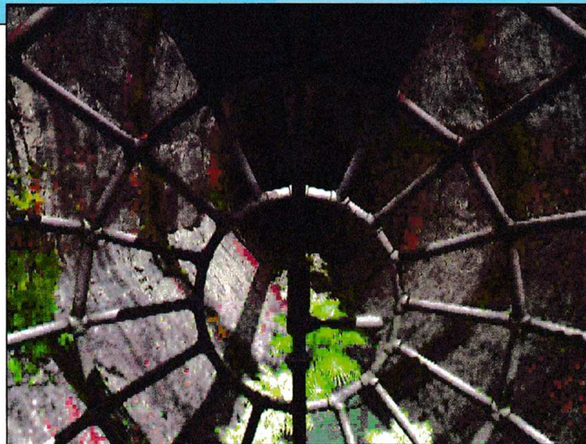
комбинацията от модерно и древно

представена по един адски странен начин. Действието се развива на мистериозен остров – Alida, в чиято скална покривка е вграден един гигантски... затаете дъх... инструмент! А именно – КИТАРА! ;-) Историята е завъртяна около рокгрупата Alida, която постига нечуван успех още с първия си издаден албум. Четиримата музиканти са главозамаяни от печалбите и решават да вложат парите си в изграждането на нещо като увеселителен парк – острова Alida. В него е вградена китара с дължина 330 метра, която при това може да бъде използвана с помощта на специално устройство и е способна да свири. Момчетата дори решават да изградят механизъм, който дава достъп до вътрешността на китарата.

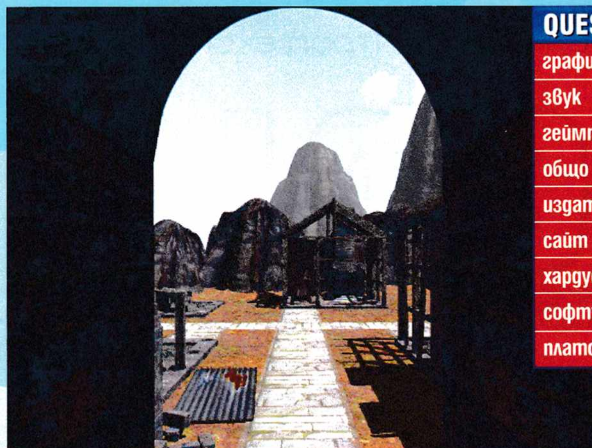
Към края на строежа обаче завършването на проекта е осуетено. Продажбите на групата падат точно толкова неочаквано, колкото и стартират. Кранчето с парите е спряно, да не кажа изтръгнато от водопровода. Рокидолите се сгромолясват от пиедестала, на който така удобно са се загнездили. Членовете на групата започват да таят недоверие един към друг, докато то в крайна сметка довежда до пълното им отчуждаване, до затъване в съперничество и несигурност и най-накрая – до изоставяне на острова, от който всеки твърди, че притежава дадена част. Петнадесет години по-късно Arin, един от тях, се завръща на острова, но впоследствие не се прибира вкъщи. Съпругата му Julia се свързва с главния герой и го изпраща на загадъчна мисия, за да открие мъжа ѝ.

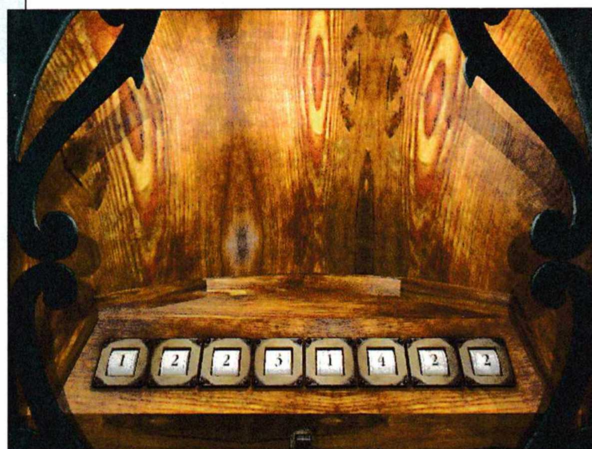
Пак ставам и се разхождам из стаята...

Имам изключително противоречиво мнение за тази игра. От една страна, идеите са оригинални. От друга, лично на мен не ми допада фактът, че в едно са замесени рокгрупа и изгубена цивилизация (с което се сблъсквате в по-напреднал стадий на играта). Тук обаче идва един сериозен коз на Alida – тя е създадена само от един човек! Това наистина е впечатляващо, защото не ѝ личи (автор и създател е Cos Russo). Хубаво е също така, че тя наистина дава усещането за класически куест благодарение на своите пъзели. По време на геймплея няма да срещнете много персонажи, с които можете да разговаряте, но пък ще трябва буквално да решите тонове загадки. При това трудността им е добра.

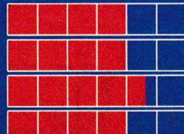








QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Dejavu Worlds
сайт	http://alidagame.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, MAC



5 CD





Изключително приятни са – с визуални подсказки или пък такива, разчитащи на слуха и колонките ви.

Много от пъзелите са механични – т.е. ръчкате разни машинарийки и приспособления. Тук е моментът да вметна, че нямате на разположение инвентар. За сметка на това обаче трябва да се запасите с много хартия и мастило или поне място за файлове на Notepad, за да си складирате полезната информацийка, която ще откривате и използвате по време на играта... И тук пак се сещаме за историята – тя се разкрива предимно чрез оставени на острова изрезки от вестници, дневници и холографски проекти. Като цяло обаче за съжаление Alida не ме грабна.

В графично отношение...

Направо е грях да се каже нещо лошо за игра, създадена само от един човек с толкова много грижи и любов... Но, аз ще го направя >:-) Играта има нелоша графика, която съвсем прилично би се представила и на фона на други подобни заглавия, ако обаче не беше с диоптъропокачваща разделителна способност, която, уви, не можете да промените. Мисля, че в графично отношение авторът е заложил на нов стил – игра с лупа. Малко по-приемливо изглеждат нещата, ако превключите настройките предварително на 800x600. Но дори и тогава картината ви е по-малка от изображението на монитора и играете, гледайки всичко ограничено от черна рамка. Това всъщност ме подразни много още при стартирането на приключението и – признавам си – повлия на оценката ми...

По отношение на звука мога да кажа, че Alida е перфектна... Но няма да го направя. >:-) Истината е, че няма някаква досадна натрапваща се мелодийка, а тишина през почти цялото време. Обаче това е донякъде и плюс, защото по този начин се стартира музикален фон, само когато е необходимо и така се набляга на дадено ваше откритие или нещо важно за прогреса на приключението ви.

Един от плюсовете

на играта (ДА, забелязах и тях!) е, че има голяма продължителност. Ако ви допадне (а това ще се случи, ако пренебрегнете недостатъците ѝ и се съсредоточите върху загадките, които са добре замислени), няма да я превъртите за ден-два. Приключението е грижливо създадено на цели пет диска и разгръща пред вас един необятен свят с много възможности да си напрегнете сивите клетки (при мен закърнели от оплювки по бедната игра).

Поради гореспоменатата дейност, която трепе невроните ми, съм пропуснала да спомена и няколко други факти за играта – first person adventure quest е и както споменах, е повлияна от класическия куест, откъдето може би идва фактът, че е point and click ориентирана. Пропуснала съм да спомена също, че на адрес http://www.alidagame.com/WalkHome.html в Интернет можете да видите найподробно описание на това как се изиграва играта. То се намира в официалния сайт на Alida и наистина считам за забележително, че е отделено време на това да се състави официално walkthrough и да се разпространява безплатно. Авторът също така е отделил време и лично да помогне на някои играчи, преди да бъде публикувано съответното помощно средство.

От Alida просто струи ентусиазмът, с който е била създадена. Личи си, че целта не е печеленето на много пари, а поскоро е нещо като намигване към старите куестове. Ако имате възможността и желанието да си я купите, знаейки всички нейни слаби черти, съм убедена, че ще се насладите на оригиналните идеи и главоблъсканици, които тя предлага.

Лили Стоилова

Ода за мултиплейър, микроконтрол експеримент

ARENA WARS

Жанрово игрите стават все по-трудно определими. Появата на доста хибридни творения доведе до едно широко размиване на границите между различните типове геймплей. Все по-често можем да видим типични за един жанр елементи да присъстват в друг. И както шутърите започнаха чат-пат да закачат по някоя ролева статистика, така и в стратегиите нахлуха доста елементи от света на пуцалките. Най-очевидно това се забелязва при модовете за WarCraft III. За Blizzard-ския мегахит има десетки CS, Quake и Battlefield карти. Стандартните меле режими и събирането на ресурси като че ли все повече се занемаряват за сметка на режими като Capture the Flag (CTF), и т.н.

Мисля, че най-точното определение за Arena Wars е

Порт на Unreal Tournament (UT) на RTS сцената

Ще можете да играете в един от трите режима – Bombing run, Double domination и CTF, само че в стратегическия им вариант.

Целта на първия режим ни е добре позната – трябва да хванете бомбата, да я занесете до определеното ѝ място и да внимавате в следващите 20 секунди врагът да не я пипа. След като времето изтече, идва голямото БУУМ, отнасящо всичко живо на една трета от картата. Ако врагът докопа бомбата, докато таймерът ѝ тиктака, той може да я отнесе във вашата база. Неприятното е, че времето не се рестартира на 20, а продължава оттам, докъдето е стигнало.

В DD-режима има две локации, от които можете да вземете ключ активатор и две конзоли, на които да го поставите. Успеете ли – отбелязвате точка. А пък според мен точно CTF-игрите направиха хит от UT – открадвате флага на врага и се опитвате да го занесете до базата си, докато пречите на противника да докопа вашия.

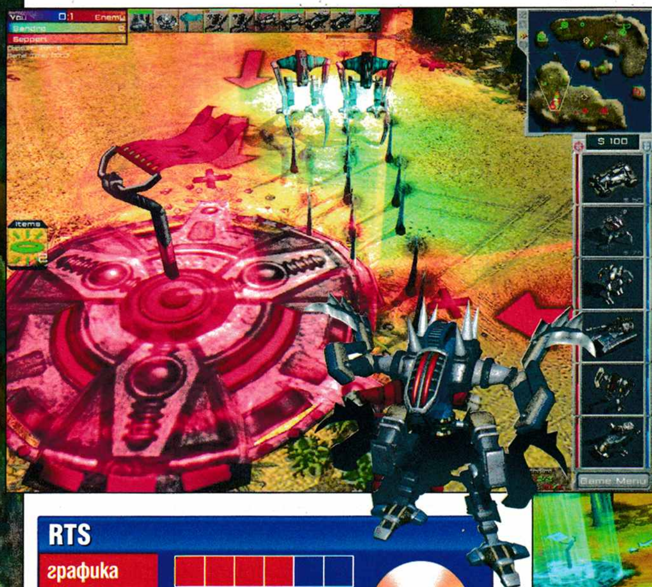
Семпъл и лесен за заучаване, геймплеят на Arena Wars не се опира нито на някакъв сюжет или интересна игрова вселена. Всичко се свежда до адреналина от мачовете – колкото сте по-нахъсани, толкова по-добре.

Микроконтрол

Започвате всяка сингъл мисия с 1000 точки, които можете да изхарчите за наемане на единици. Когато юнитът умре, парите, вложени в него, се възстановяват. Между другото, соловата кампания има функцията само да ви запознае със системата на трите типа режими за игра, единиците и картите.

Истината е в мултито. В него можете да промените броя на стартовите точки, но 1000 са наистина добре за една балансирана игра. Най-евтината единица започва от 50 точки, всяка следваща е с 25 точки по-скъпа и така до 175. Три мека, танк, бъги и артилерия са юнитите под ваше командване. Само от вас си зависи, дали ще си изхарчите парите за 20 бъгита или 5 артилерии. Всяка от машините си има четири показателя – два за типовете броня и два за типовете поражения, които нанася. В играта всеки юнит има определено количество лека и тежка броня и нанася определени щети на двата типа – например Berserker-ът (огромен мек, с атака copy/paste-ната от Lurker-ите в Brood War) е унищожителен срещу машини с лека броня (Buggy, Walker, Spider), но дори и в големи количества пада под ударите на един-единствен танк.

Освен това всяка единица има и специално умение, което може да използва след определен период от време. За да станат нещата още по-интересни, обхватът на оръжията също адски много може да повлияе на изхода на битката. Всъщност всяка игра се свежда до правилна комбинация между машините ви в зависимост от ситуацията. Тъй като Arena Wars е адски добре балансирана и няма да можете да смажете противника с численото си превъзходство, ще трябва да развихрите стратегическото си мислене. Микроконтролът ви над всеки един юнит трябва да бъде върхов, едва ли не







RTS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	exDream/Ascaron
сайт	www.ascaron.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, PS2, Xbox, PS2, GameBoy

1 CD

ЕДИНИЦИТЕ В ИГРАТА

БЪГИ (цена 50) – Най-бързо и най-слабо бронирано. Слаби щети, но добро за унищожаване на артилерия. Специалното му умение е да се самовзривява, скачайки срещу целта.

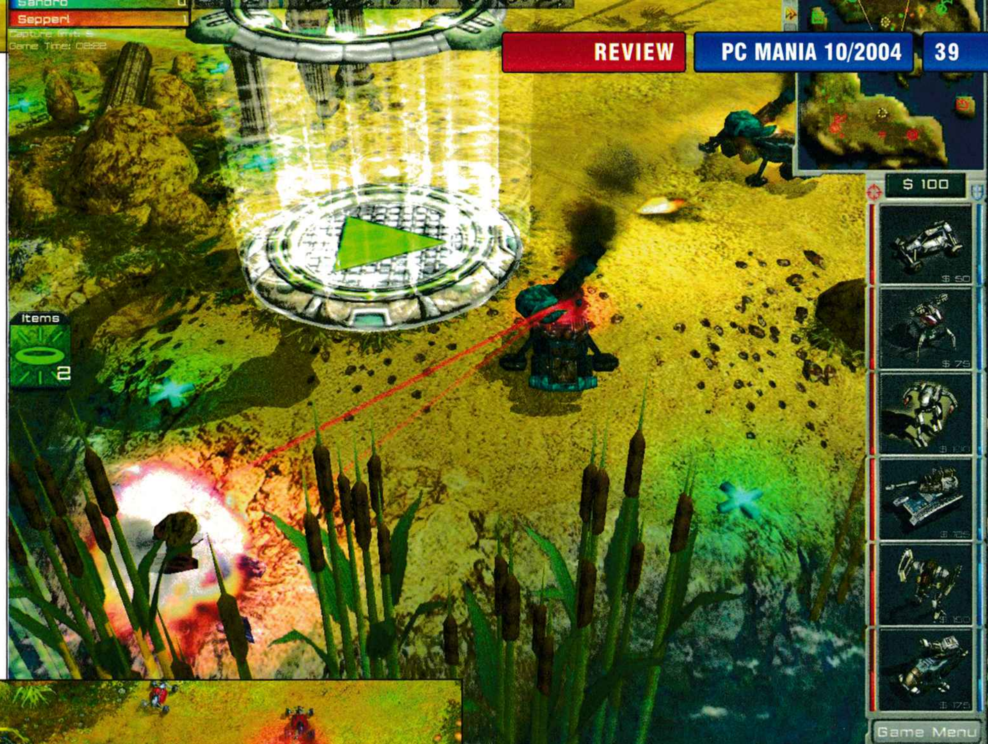
SPIDER (цена 75) – Мек, използващ самонасочващи се ракети. Добър срещу леки машини. Може да изстреля 15 ракети наведнъж. След артилерията има най-голям обсег. Пада от Берсеркер.

WALKER (цена 100) – Лек мек, използващ двойка лазери. Със слаба броня, но перфектен срещу танкове. Докато е в специален режим и лети, само ракетите на Spider-а могат да го достигнат. При приземяване върху вража машина гърми, отнасяйки я със себе си във Вечните ловни полета. Пада от Берсеркер.

DESTROYER (цена 125) – Единственото ефективно оръжие срещу берсеркери, но нанася много малко щети на леко бронирани единици. Може да се телепортира на малки разстояния. Нападнат ли ви Walker-и трябва да бягате.

BERSERKER (цена 150) – Тежък мек, доста бавен, но разрушителен срещу групи леки единици. Специалната му атака призовава енергийна буря над малка област, трошейки всичко в нея. Не е добър за крадене на флага (става много бавен), но е перфектен за защита на флагоносеца. Дори и в големи количества обаче, няма шансове и срещу един-единствен танк.

АРТИЛЕРИЯ (цена 175) – Най-далекобойна и нанасяща солидни щети срещу леки и тежки единици, артилерията е може би най-ефикасното оръжие в играта. Уви, може да стреля само като се разгъне, но така губи мобилността си. Докато се движи пък, лекува близкостоящите единици. Трябва ви поне една по време на игра. Смешното е, че бъгитата я правят на парчета за отрицателно време без дори да ги е уцелила...





да давате на всеки поотделно цел за атака, да използвате специално умение и т.н. И постоянно трябва да се съобразявате с целите на играта.

Бонуси и нещица по картата

Също както при някой шутър, туктаме из нивото има пръснати бонусчета, делящи се на 4 групи. Във всяка от тях влизат 4 определени предмета. Те могат да ви помагат (4х щети, невидимост, удвояване на здравето, щит и т.н.) или да прецакват врага по един или друг начин (от намаляване на бронята и скоростта му, до нанасяне на преки щети върху избраната единица и всички наоколо).

Освен тях на картите ще срещнете и два типа сгради. Първата е електроцентралата. Тя не оказва пряко влияние на играта, но ако бъде взривена – противникът няма да може да произвежда нищо за около 15 секунди, пък и самият взрив е достатъчен, за да смели всеки, решил да си седи кротичко в базата с всичките си войски и да пази флага. Това ми напомня, че ако си падате по дефанзивна игра и Tower-защити – Arena Wars не е вашата игра.

Втората по-важна сграда е фабриката за ъпгрейд – можете да подобрите само една единица, но веднъж сторено, това ще повлияе на всички юнити от типа й. Якитe единици имат повече "здраве" и нанасят повече щети от нормалните си варианти, струват същата сума, а специалното им умение става по-мощно (например танкът получава второ оръдие, берсеркерът нанася щети в конусовиден радиус, а не по права линия и т.н.). Унищожат ли сградата – губите ъпгрейда и трябва да направите нов. До всяка база има по една фабрика, така че максимумът ъпгрейди, които можете да направите, е два.

За очите – с любов!

Arena Wars има доста качества, но основното й предназначение – да е достъпна за голям брой хора и да върви плавно в мулти, я е ограбило от визуална гледна точка. Наистина всичко е триизмерно и има Zoom, но играта е някак безлична – единиците са добре моделирани, но се движат леко сковано и целият пейзаж е доста еднообразен. Не че му липсват предмети – просто я няма тази шарения, присъща на WarCraft III, с която повечето сме свикнали. От друга страна, арената си има нет код – трепач и дори на дайл-ъп с около 3-4 килобайта в секунда можете да играете.

В общи линии това е най-важното. Една нелоша игрица с перфектна мулти идея и геймплей, базиран на микромениджмънта на юнитите ви. Все пак малко по-голямото разнообразие на последните би подобрило значително картинката. Ако бяха сложили и някакъв по-свестен сингъл, щеше да е добре. Дано се сетят за втората част. Честно – не смятам, че тази игра може да се конкурира с някой от титаните на RTS сцената, но все пак си остава един добър опит.

Георги Панайотов

P.S. Допълнителен куест: Открийте правописните грешки в менютата на играта и текстовете. Аз досега наброих 13. :)

През последните няколко години президентските избори в САЩ придобиват все по-зловещ облик. Историйките за манипулации и яко орязване на хората, имащи право да гласуват, разказвани от самите американци, имат силно стресиращ характер. Ако човек изгледа първата част от тазгодишния победител на фестивала в Кан – Fahrenheit 9/11, или посети сайта на филма (www.michaelmoore.com/warroom/f911notes/), може да зацъка с език по-мощно и от някоя баба с дълголетен опит във въпросната дисциплина.

Демократи vs. Републиканци



Е, при вида на казус с такъв висок потенциал и интерес от страна на публиката геймингдустрията не закъсня кой знае колко. Един от основните разпространители Ubi Soft пусна на пазара играта The Political Machine – изчистена симулация, в която геймърът е призван да помогне на определен кандидат-президент в предизборния му спринт към Белия дом...

U.S. Elections 2004

В настоящата игра има два основни варианта за джиткане. В реалистичната форма на действие всичко опира до единединствен предизборен напън. При вариант две има няколко последователни кампании. Играчът се изправя пред постепенно покачващо се равнище на трудност и голяма кошница противници.

Отделните елементи, които внасят разнообразие и могат да се пипат преди началото на всяка единична изборна баталия, са свързани с външнополитическата ситуация, икономическото състояние и общото настроение на жителите. Нагласянето на предварителното положение си има определени отзвуци върху специфичния подход към избирателя и по-точно чудесата, на които трябва да се набляга в речите и рекламата.

Друг важен момент, на който трябва да се обърне голямо внимание, е фактът, че изборите у големия ни задокеански брат са доста по-различни от тези в милата ни родина.

Номерът е в това, че системата в САЩ има леко зловеща природа. Президентът се издига от групичка представители от различните щати. Самите бюлетинопускания, в които участва народонаселението, определят на чия страна ще бъдат представителите, включени във

SIM	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft
сайт	http://www.politicalmachine.com
хардуер	Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC


1 CD

финалния вот, които всъщност посочват бъдещия американски президент.

Допълнителните закачки в случая са: номер едно – когато една партия спечели в който и да е щат, получава абсолютно всичките му прилежащи гласове. И номер две – различните "области" имат различен брой представящи ги индивиди. Помощните от гледна точка на население и влияние райони получават по-голямо парче от кекса. За пример Ню Йорк има тридесетина докато Аляска или Монтана само по три.



Коварното нещо в тази изборна каша е, че реално всеки кандидат има нужда от концентрация на влиянието върху една трета от страната – североизточната част, Флорида, Калифорния и Тексас. Ако победата бъде постигната в тези места, крайният резултат би бил повече от благоприятен.

За Шварценегер и Барбара Буш

Списъкът с човечета, зад който може да се застане в действието, е доста приличен. В геймката присъстват симпатично количество политици и по-известни бизнесмени – както от настоящето, така и от изминалите стотина-двеста лета. Въпреки това истински интересните персони, които могат да направят по-голямо впечатление, са Джон Кери, Джордж "Дубия" Буш, Арнолд Шварценегер, Хилари Клинтън, Ричард Никсън и още един-двама подобни индивида.

Може би най-забавното в геймката е, че освен приложените типове играчи, всеки може да "изобрети" и свой собствен представител за надпреварата. В The Political Machine са вмъкнати приятна библиотека с личица и възможност за фино настройване на способностите, силните и слаби страни на претендента. При малко желание и ровене всеки може да изкопае някой тъмен субект да си го кръсти например Хан Аспарух и с малко фантазия да го направи лидер на Щатите.

Геймплей

Самото джиткане, в който и да е режим опира до период от 41 седмици. Всеки от тези седемдневни отрязъци представлява нещо като отделен ход. През това време играчът може да извършва разнообразен комплект от дейности. На първо място – произнасяне на речи, на второ – строене на предизборни щабове, на трето – публикуване на реклами, на четвърто – събиране на средства. Ограничението за всичките тези подвизи е определен брой точки издръжливост, които се дават всеки понеделник. Когато стамината се изразходва, играчът натиска малко червено копченце и минава в следващия ход. Допълнителна спънка, която се забелязва от време на време, е и цената, която трябва да се заплати за пътуванията, поддържането на PR-а и създаването на привърженическите пунктове. Малко по-страничен, но важен детайл е, че неизразходваните точки издръжливост могат да бъдат трансформирани в политически капитал. С помощта на натрупаното могат да се купуват сътрудници и да се печели подкрепата на определени, влияещи на общественото мнение институции.

Геймплей 2

Въпреки сравнително големия комплект инструменти, с който е снабдена играта, печелившата тактика опира до безкрайно шматкане по отделните ключови щати, произнасяне на речи и публикуване на реклами. Придобитите помощници вършат работа, но влиянието им е сравнително ограничено. Единствените малко по-странични неща, които помагат добре, са телевизионните интервюта и изборът на вицепрезидент. Въпросният човек се появява някъде към средата на действието, а функциите му опират основно до осезаемо, но локално качване на общественото мнение.

CNN live

Като визия играта прилича на някое от тоновете симови изпълнения. На първо място всичко е издържано в пастелни цветове и отявлена липса на фантазия. Практически отсъстват каквито и да са хубави ефекти и закачки. Добрата страна на цялата тази бозава визуална мешаница е, че ориентирането в ситуацията става изключително лесно. Основният прозорец на играта дава прилична възможност за наблюдение над дейността на противника и моментното състояние на вътрешната политика на страната. Отделните щати са представени с различни нюанси на синьото (демократи) и червеното (републиканци). Колкото по-наситен е даденият цвят – толкова по-силна е и подкрепата за съответния кандидат.

Hail to the...

Всъщност The Political Machine е една приятна, но леко стандартна и плоска геймка. Външният ѝ вид е посредствен, а някои от детайлите леко дразнещи. Въпреки това изиграването ѝ би имало приятно и дълбоко значение за всеки, имащ поне малка представа от това, което се случва и по-скоро би могло да се случи в реалния свят. И все пак има някаква тръпка в това да контролираш съдбините на най-могъщата държава в момента.

Сергей Ганчев

Искам да изясня в самото начало, че в Transport Giant няма нищо ново. Играта е съчетала в себе си вече използвани елементи от познати нам заглавия като Transport Tycoon и Industry Giant. Резултатът обаче е меко казано сполучлив, тъй като JoWood са компилирали най-доброто от отделните игри и действията протичат в една изключително приятна и непретенциозна графична среда.

За тези, които са запознати с подобен род игри, няма да е трудно да се потопят в този икономически симулатор и да поемат ролята на човек, търсещ материално благосъстояние от превозване на различни товари (храни, материали за различни индустрии, готова продукция, пощенски пратки, пътници и други). При това не е нужно инвестирането на капитал в закупуването на стоките – важно е да се спазват сроковете за доставка и да се покриват нуждите на отделните населени места. При позициониране на мишката върху всяко едно от тях се появява статистическа информация за потребностите на населението и индустрията – колко пасажери биха станали ваши потенциални клиенти, от какви суровини се нуждае местното производство и търговия.

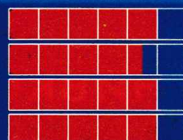
Геймплеят започва

В далечната 1850-та, а историческите характеристики на епохата ви ограничават в използването на определени превозни средства. На разположение имате само волските талиги и впрегнатите коне. С развитието на научно-техническия прогрес хронологично се появяват парните локомотиви и кораби, следвани от дизелови влакови композиции, цепелини, камиони и автобуси, TIR-ове, хеликоптери, свръхзвукови самолети и луксозни бързи влакове – общо над 130 средства за придвижване. Достоверността на действията изключва възможността да използвате даден транспорт извън характерното за него време. И какво ли би станало, ако през 1995-та впрегнете два бели вола и тръгнете да разнасяте експресни пратки от Източния бряг на Америка до Западния...

Transport Giant предлага два режима на игра. Campaign mode изисква изпълнение-

Нищо ново, но въпреки това приятно за игра



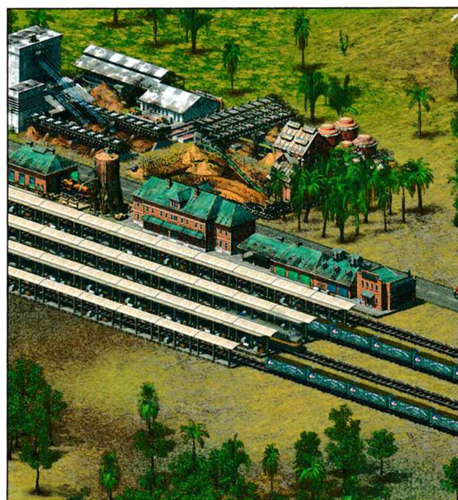
ТАЙКУН		
графика		 2 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	JoWood	
сайт	http://www.transportgiant.com	
хардуер	Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 7	
платформа	PC	

то на конкретни мисии – например свързването на два главни града посредством жп линия, като за целта първо трябва да изградите второстепенна транспортна дейност, която да ви донесе капитал за извършването на основната. При Endless play mode само избирате на кой континент да развиете дейността си – Европа или САЩ. Имате избор къде точно да съсредоточите бизнеса си и с какво ниво на трудност да играете – дали да сте сам на бойното поле или във врата ви да дишат и други жадни за пари и слава капиталисти.

Същинският екшън

е съсредоточен около индустриалните цикли, за правилното протичане на които залагате честта на компанията и трупате капитал от навременно изпълнени поръчки. Да вземем например металната руда. От местата, където са разположени залежите, трябва да транспортирате добивите до фабриката за тяхната преработка. След това стоманата поема пътя към завода за инструменти. Накрая трябва да дадете възможност на готовата продукция да стигне до крайния потребител. Ако редовно превозвате суровини за фабриките и извозвате произведеното от тях, допринасяте за разрастването на тяхната дейност. В сила е и обратната зависимост – ако занемарите доставката на някоя изходна суровина, ще западнат следващите нива по веригата. Описаната логика е в сила за всички 60 индустрии, които присъстват в света на Transport Giant.

Интересна подробност е, че всеки продукт, който превозвате, ви носи различна печалба. По правило за изходни суровини се плаща по-малко, отколкото за готова продукция. От значение е и разстоянието, което трябва да пропътува товарът. Но това не означава, че ако го прекарате по най-дългия път, ще вземете повече пари за услугата. Тук се намесва и времевият фактор, който за дадени стоки е от изключително значение – например бързоразвалящите се хранителни продукти или експресната поща не могат да чакат на някоя самотна гара за разлика от дървените трупи.



Превозът на пътници

също не е лишен от предизвикателства. Трябва да се съобразите къде искат да отидат хората и за колко време ще стигнат от едно място до друго. Налага се да помислите и за това как да съедините отделните маршрути, за да се изгради комплексна транспортна система за превоз на пасажери. Ако не е налице удобство, знайте, че комфортът, който бихте предложили под формата на луксозни влакове и самолети, няма да привлече повече клиенти.

Инвестирайки в нови транспортни средства, не забравяйте да предвидите и пари за тяхната поддръжка. Все пак няма нищо вечно, още повече, че хронологията на събитията налага паркът ви да е в крак с технологиите. Помислете и за ъпгрейд на пътническите станции и свързаните с тях ресторанти и хотели.

Затормозващо в тази лека и приятна игра за мен бе липсата на туториал. Знаете, че съм фен на подобен род заглавия, и на помощ ми дойдоха придобитите рефлекси, но се питам как ли би се почувствал геймър, обигран предимно в оцеляване под град от куршуми или в разработване на стратегии. Ако е решил да пробва що за чудо са транспортните майкуни и избере за нещастие Transport Giant, със сигурност ще се оплете като пате в кълчища. Ако успее да се оправи в непознатата нему среда, ще заслужи поздравления за търпението и старанието.

Друга недомислица на дивелопърите е

AI-то на превозните средства

когато става въпрос за поведението им на кръстовища и Т-образни транспортни възли. Алогизъм се наблюдава при старанието им да дадат един на друг предимство – резултатът, уви, са задръствания, които на фона на приближаващ deadline за даден товар, може да се окажат фатални за успешното приключване на мисията ви.

Като тегля чертата, разликата от плюсовете и минусите като цяло е в полза на "твърдото да" за това транспортно заглавие. Прилична графика, неутрален музикален фон, интересен геймплей и поносими недостатъци – това е обобщението ми за Transport Giant. И без това вече май няма нищо ново под слънцето, така че нека се забавляваме без да мислим много дали става въпрос за чисто ново виртуално приключение или за римейк.

Васко Чаворски



Изкуството на войната

CHESSMASTER 10th EDITION

Затормозващите ми години интензивно обучение, съчетани с няколкото месеца лятно отпускане, доведоха до ужасяващи съмнения в рационалното ми мислене и моментните стойности на милото ми IQ. :(Е, за мое облекчение повечето от тези мрачни наблюдения бяха разсеяни и опровергани от една симпатична нова геймка, носеща името Chessmaster 10th Edition (десетото издание на една от най-добрите шахови симулации Chessmaster).

Древно-индийската връзка

В основната си част настоящата игра предлага класически шахови партии в стил "човек срещу комп". Сложността, пред която може да се изправи наша милост, варира значително. Из първите нива противниците са доста тъпоумни и един блиц с минимално количество мисловни напъни може да доведе до победа. Ситуация от типа "белите с три царици и четири топа" е напълно възможна. За радост в по-следващите равнища на трудност враговете, управлявани от щайгата, стават далеч по-зловещи и тръпката от баталиите е напълно осезаема.

По отношение на изпълненията човек срещу човек Chessmaster 10th Edition предлага всичките класически възможности. На първо място опонентите могат да използват една и съща щайга, на второ – могат да се включат през локалната мрежа, а на трето, биха могли да прибегнат до уеб услугите на разпространителя на играта Ubi Soft.

Друг по-интересен момент, прикрепен към главната част, е свързан с няколкото вмъкнати турнира. Партиите, които трябва да се изиграят в тях, варират по брой, има си и определено ниво на сложност. Като цяло за фон са добавени и кратки, често забавни предисторийки.



ШАХ СИМ

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft
сайт	http://chessmaster10.ubi.com/us
хардуер	Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows 98/ME/XP, DirectX 9
платформа	PC

3 CD

Характерният момент за всички продукти от този род през последните години, присъстващ и тук, е един изключително голям и приятен списък с шукарии. Из трите диска на геймката се крият: огромна библиотека от изиграни срещи, задачки за решаване, речник и т.н. Повечето от наличните екстри вървят в комплект с много добри обяснения. Ако човек се зарови в тоновете шахматна информация, има пълните шансове да попие някоя и друга прилична идея от тази древна игра. Особено приятни в случая са тренировъчните партии. По същността си срещите напомнят сблъсъците в основния режим на играта, но ако закъса човек, може да поиска съвет от машината и да поразнищи моментното си състояние.

2D vs. 3D

Chessmaster предлага множество различни варианти на фигурки и дъски. Въпреки това всички те могат да се разделят в три отделни групи. Торба номер едно съдържа двуизмерни обекти с малко цветове и добра видимост. Вторият предоставен тип обединява голямо количество триизмерни, изчистени и леко бозави чудеса. Третата и най-хубава купчинка съдържа няколко анимирани комплекта фигури и дъски. Наличните в нея персонажи се млатят, подскачат и издават доста забавни звуци.

Шах и мат

Както може и да се очаква, Chessmaster 10th Edition е претъпкана с допълнения прекрасна шахова симулация. Най-голямото ѝ плюсче е по-скоро не самото джиткане, а възможността за получаване на полезна информация и трупване на малко опит. Играта би била подходяща както за някой отявлен шахматист, така и за някой напълно начинаещ и незапознат индивид.

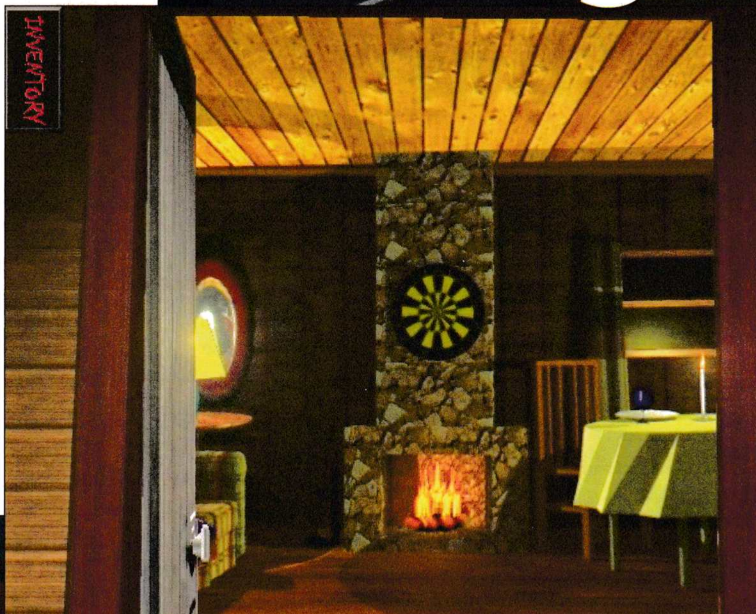
Сергей Ганчев

„Светът е сцена, а всички ние сме просто актьори"
Уилям Шекспир

The Arrangement

За да не се повтарям, предлагам ви да разгърнете списанието на статията за Alida, в която съм отделила достатъчно място на факта, че наистина е впечатляващо по една игра да работи един-единствен човек (или в случая на The Arrangement – и малка група хора, които да му помагат). Това, разбира се, е похвално и заради целия труд, вложен в играта, и заради факта, че тя се изправя срещу толкова силна конкуренция, каквато са мегахитовете, създадени от големите компании.

В случая с The Arrangement обаче е очевидно, че целта не е била да се конкурира с големите заглавия в жанра. Това се разбира още със стартирането на играта, където виждаме, че графиката е на доста ниско ниво. Играта стартира на разделителна способност 640x480... На толкова си продължава и до края. Визията като цяло не е детайлна и е доста схематично нахвърляна. Изключително нереално изглеждат хората, особено Ани – съпругата на главния герой, която всъщност доста прилича на травестит.



Историята

Готиното в историята е идеята, че животът ви би могъл да е предначертан. Оттам идва и заглавието на играта ("Аранжировката"). Историята се върти около щастлива съпружеска двойка, която вече години наред чества годишнини от сватбата си. Още в интрото обаче забелязваме, че нещо понамирисва в идиличния живот на съпрузите. Ани разговаря с мистериозен мъж в деня на сватбата си, точно преди да се венчае за главния герой.



Няколко години по-късно жената изчезва. Вие (съпругът ѝ) получавате обаждане от непознат, който постоянно се хили ехидно и самодоволно.

Гласът ви обяснява, че тя по свое желание ви е напуснала и е отишла при него. Той ви обяснява също така, че все още можете да се съберете да живеете с нея, ако докажете любовта си.

Оттук нататък, следвайки неговите указания, вие попадате в лабиринт, пълен със загадки. В даден момент започвате да се питате дали светът, в който се намирате, е реален или плод на въображението на обезумелия съпруг. Обстановката може да е истинска или измислена. Има намеци и за двете. Още по-интригуващ е въпросът защо играта се нарича "Аранжировката". Може би всичко това е планувано от Ани?

Атмосферата на играта би трябвало да е страховита и мрачна, но недостатъчно качествената графика проваля ефекта и го превръща в дефект. Музиката обаче е добра и донякъде помага за изграждането на напрегнато усещане. Особено ми допадна фактът, че на моменти в музикалния фон са включени тихи почуквания на врата, които действително ви карат да се огледате откъде идват. Има и едно помещение, където ви пронизва неразбираем, каращ ви да настръхнете шепот.

Относно пъзелите има една грешка, която е много дразнеща. По време на играта има въпрос:

колко е 50 – 5x2?

Отговорът, посочен като верен в играта, е 90 (а реалният – 40). Ако обаче не издребняваме, пъзелите са приятни. Има дадена част, където трябва да отговаряте на редица въпроси, както и да решите някои типични пъзела за жанра – да подредите съвпадащи фигури например. Кофти е, че трябва да търсите едва ли не точно избран от авторите пиксел, за да вземете някой предмет. Може би поради тази причина, за наше улеснение, пикселите са сведени до минимум...

Също така много хора са разочаровани от края на играта. Изиграйте я и си изградете свое мнение ;)

Лили Стоилова

QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Michael B. Clark
сайт	www.members.aol.com/arrangementgame
хардуер	Pentium 300 MHz, 900 MB HDD
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

1 CD



Имало едно време една страна на име Гюллето. Тя получила това нестандартно за средновековните кралства име, след като битуващите в нея вироглави благородници започнали да водят ежечасови битки помежду си с личните си катапулти и топове. Тук е моментът да отбележим на бърза ръка, че сред по-низшите слоеве на населението Гюллето била известна и като Топково или Огнетопково – името било в пряка зависимост от това какво най-често падало върху покривите на нещастните селяни.

С течение на времето това досадно за всички жители на земята хоби на благородниците ставало все по-разпространено. Особено за

четири дивни принцеси

Битките помежду им ставали все по-засукани и нито една от тях не успявала да спечели стратегически превес над останалите каки. Затова те решили да прибегнат към услугите на някакъв странник от кралство Джитково. Той се славел сред обкръжението си (което се изчерпвало с небрежно реещите се във въздуха бактерии) като най-добрия тактик.

Освен това притежавал и най-точния мерник, който Средновековието някога щяло да види. Ако амебата имаше око, той без съмнение щеше да се изплюе точно в зеницата му. И именно заради това негово незаменимо качество той бил повикан от четирите разглезени принцеси-девици (опа, това си е почти тафтология – по онова време думите "принцеса" и "девица" са си били чисти синоними). Те го принудили да си хареса една от тях и да реши чии катапулти предпочита да ръководи, за да може в края на всички краища да превърне избраницата в една истинска и зряла кралица(!).

На нашия герой му допаднала най-много благородничката, живееща в горските райони на Гюллето. Той решил да застане на нейна страна с ясното съзнание, че винаги можел да се възползва от магическата опция Exit to Main Menu и да види дали ще може да се оправи и с останалите три.



STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Hip Games / Ascaron
сайт	www.hip-games.com
хардуер	Pentium 350 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC


1 CD

Авантюристът от Джитково поел

мениджмънта на абсолютно целия замък на принцесата. От издаването на заповеди за изграждане на нови постройки, през укрепване на защитата, до изследването на всякакви научни постижения, които щели да го подпомогнат в битката със сестрите на господарката.

Джитковианецът разполагал и опцията да издигне например таверна, в която от време на време да си пийва по едно-две бързи и да слухти за клюки, свързани със съседните замъци. Той можел да строи и ковачница за по-мощни оръдия, каменоломна, която да поправя разбитите сгради в замъка, мелница, увеличаваща прихода на храна и всякакви други, модни за онова време, билдинги. Особено важно било да осигурява подслон за обикновените селяци – т.нар. златоснабдители, защото колкото по-голяма бройка от тези хорица живеели в замъка, толкова повече жълтици се вливали в хазната.





Негов пряк подчинен бил Супермозъчков – дребна цайсата VIP-персона, която работила с дни и нощи в лабораторията си, изследвайки нови научни и военни технологии. Благодарение на неговата помощ например оръдията на замъка ставали по-точни, по-мощни и въобще - по-ефективни.

Но безспорно най-големият фън за "най-точния мерник" на Джитково настъпвал в момента, в който започвала редовната процедура по

засипване на околните замъци с гюллета и всякакви каменни блокове

Това била и основната му задача. Принципно тази негова работа ангажирала цялото му внимание и много рядко му оставало време да върши каквото и да било друго. Първоначално му се сторило доста трудно, но след няколко специализирани курса при професионални инструктори, нашият герой бързичко успял да стане на "ти" с всички обсадни машини.

Важно е да споменем, че за принцесите преките сблъсъци на сили били пълно демоде. Те хич не обичали да изпращат армиите си една срещу друга, защото имали силна непоносимост към дрънченето, което мечовете на войниците издавали. Затова предпочитали да се обстрелват от разстояние - от замък в замък. Поради тази причина на джитковианеца не му се налагало да излиза извън пределите на крепостта и да си рискува задника. Той просто трябвало да насочва машините в желаната цел и да стреля.

Имало и уловка, разбира се. Всяко военно приспособление (било то обикновен катапулт, някакъв примитивен топ, балиста или средновековен вариант на ракетомет) работило по специфичен начин. То имало определени характеристики като траектория на изстрел, "над-добро срещу...", тип ефект при разбиване и т.н. Затова от жизненоважно значение било умението на героя да регулира мерника максимално прецизно. Често именно то решавало изхода от повечето битки, защото абсолютно всеки изстрел струвал определен брой кинти. А никоя принцеса не би искала враговете ѝ да бъдат обстрелвани безразборно със злато, нали?

Единствения път, когато се налагало на нашия герой да излезе извън стените на замъка, било тогава, когато трябвало да пилотира огромния цепелин, за да отиде над вражеския замък и да снесе отгоре мощна експлодираща бомба. Тогава гледката от птичи поглед била просто неописуема.

Малцина са чували, но това си е жив факт, че в Гюллето науката и магията били в посестрински отношения. И принцесите знаели това отлично. Всяка една от тях имала

свой персонален вълшебник

който живеел във висока кула и изучавал древни пергаменти. Той, естествено, се подчинявал на нашия човек и веднага, щом откривал нова магия, му я предоставял за полеви тестове. Най-често срещаното заклинание било Дъжд. Дори и най-примитивният управник на замък знаел как да борави с него. То затъмнявало небето над главата на джитковианеца и предизвиквало мощен порой. Така тази магия затруднявала противниците, които не можели да се прицелят в абсолютно нищо, тъй като трудно виждали дори и задника на своята принцеса.

Вълшебникът можел да изучи още три заклинания. Техният вид обаче бил доста "плаващ" и зависел най-вече от това върху кой пергамент имало най-малко прах (маговете в Гюллето били известни с прословутата си алергия към всякакви прашинки и миризми). Така че в зависимост от случая, нашият герой се сдобивал я със светкавица, я с гръмотевична буря, я с щитове, предпазващи от отделни видове атаки, я със земетресение и т.н.

Върхът в изследователските постижения на вълшебника обаче било петото заклинание. Всяка принцеса имала своя лична, пета магия, която не била на разположение на никой друг. Например само тази от горските райони можела да пуска огромен защитен щит около замъка си, който да предпазва от всякакви нападения.



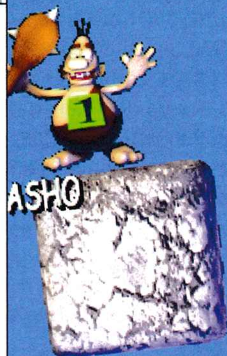
Любима професия

Първоначално нашият герой бил доста скептично настроен към предложената му от принцесата работа. Но не се минали и няколко часа и той бил тотално зарибен в тази колкото простичка, толкова и увлекателна идея за потрошаване на противникови замъци. И то до такава степен, че не предвидил колко опасни могат да бъдат пухкавите бели овци и овни... Един ден мерникът му кривнал повляво, подплашил цялото стадо от тези бъдещи пуловери, които се втурнали към него и го прегазили без да кажат дори едно "Бе-е-е" за извинявай...

Така завършил славният живот на джитковианеца. И така приключва и нашата история...

Владимир Тодоров

Гледахте ли олимпиадата? Аз по-скоро не. И не за друго, а защото август ми се стори по-подходящ за лежане и четене на книжки, отколкото за лежане и гледане на телевизора. Прочее, като мен май са постъпили много хора по света (с изключение на американците, естествено), защото южните ни съседи се чудят как да си избият 10-те милиарда евро разходи. Не гледах олимпиадата и поради една друга причина. Просто разцъквах на монитора Stonage Foolympics.









STONAGE FOOLYMPICS

Ако олимпиадата така или иначе не успя да ви спечели, можете да поиграте на праолимпийски принцип

Истинското име на тази игра всъщност е

Ur-lympiade

Тя е немска и има поне два начина да се досетите за нейния произход, преди още да сте я пуснали. Първо, единствено в тази европейска държава обединяването в клубове по интереси, като събиране на бирени подложки или везане на декоративни знаменца, е издигнато в култ. И, второ – кой, ако не германците и кога, ако не съвсем скоро, дадоха на света свежите дебилщини Moorhuhn 1 и 2 и Sven Brømwøllen?!

Създателите на Stonage Foolympics са типични германци-събирачи на нещо си на клубен принцип, защото са направили игра, създадена с единствената цел да разнообразява ежеседмичните час и половина в местния клуб на поредното германско село. Stonage Foolympics е пародия на олимпийските игри, като спортовете в нея са с античен привкус. Те са общо шест и включват крикет с жени (сигнал, жена, удар иииииии..... 40 метра), скок в кален водоем, свободно падане между динозаври с кожен парашут, прескачане на жени с динозавър, слалом между динозаври с динозавър и подскачане между огромни търкалящи се камъни.

Явно швабите изобщо не са се притеснявали, че могат да бъдат обвинени в сексизъм. Stonage Foolympics всъщност е нещо като мултиплейър забавление за четирима души.

Дори изведнъж се да окаже, че дружките от клуба по ловене на пеперуди не могат да дойдат на предварително анонсираното събиране, това не трябва да ви притеснява – можете (с леки признаци на шизофрения) да направите една надпревара между себе си, другото си аз, другата ви самоличност и още някой, когото имате наум.

Управлението

в Stonage Foolympics се извършва със стрелките и интервала. То е дотолкова опростено, че превъртането на играта отнема сензационните двайсет минути. Всяко от състезанията предлага своето предизвикателство, но като че ли персоналният ми фаворит си остава крикетът с жени. Флинстоуноидните Гертруде и Бригита, Кримхилде и Гудрун, Брита и Грета изкачат от едно гигантско цвете, докато вие нежно се прицелвате в кофата им (прилича на кофа, честно) с неандерталска бухалка. Понякога не уцелвате, но това само повишава спортната злоба в състезателя. За съжаление авторите не са се сетили да измислят някое забавно продължение на неуспешния удар. Например Гертруда да става, отупвайки се, и да ви вкарва такъв бой, че да ви дисквалифицират, след като не сте успели вече да праснете Бригита, Кримхилде и Гудрун. Нищо подобно, уви, не се случва. Труповете на размазаните в краката ви неандерталки изчезват яко дим.

Stonage Foolympics е нарисувана подобно на комикс. Ако сте се ядосвали, че новите игри не ви вървят, вече можете да си пуснете този немски мегабъстър и да разтресете старата си щайга с нещо свежо. Хардуерните изисквания (но и графичните способности) на праолимпийския симулатор приличат на тези за обикновена флаш-игра в Интернет, т.е. са ниски.

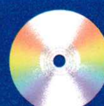
Естествено, геймката има своите слабости. Например след два дни игра ще мечтаете отново да потънете във вселената на Doom 3. Също така, трудно можем да говорим за някаква дълбочина на действието. Без майтап, но това е може би най-бързо превъртяната игра в целия ми живот.

И въпреки всичко – понякога е добре да побием жени с бухалки, вместо да се втеляваме от отегчение, не смятаме ли?

Александър Бойчев

ПРАОЛИМПИЙСКИ ИГРИ

графика	3/6
звук	3/6
геймплей	4/6
общо	3/6
издател	Asylum Games
сайт	www.urlympiade.de
хардуер	Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All
платформа	PC



1 CD

ROOM ZOOM
RACE FOR IMPACT

Спомняте ли си количките от детството?

Откакто преди няколко години излезе Revolt, ралитата с радиоуправляеми колички започнаха да валят от всякъде. Разбира се, в това няма нищо лошо – всеки предпочита малко да се отпусне с нещо не чак така ангажиращо, докато чака отговора на опонента си за едно евентуално състезание по Need for Speed: Underground например. Явно хората виждат, че в този жанр има хляб. Blade Interactive Studios не правят изключение. Тяхното последно творение, за което тепърва ще си говорим, не е точно рали с RC автомобили, а рали с колички, управлявани от играчки.

Room Zoom е надпревара, която се води на закрито. Преди да започнем да си говорим по-конкретно за играта, нека спомена, че тя е портната от конзола, т.е. забравяме за използването на мишката. След като си напишем името (за профил), влизаме в главното меню. Не е особено богато – имаме Single Race, Tournament и Options. Първата опция ви предоставя възможността да играете на две писти (останалите ще трябва да отключите в турнирите), както и достъп до част от колите. В tournament имате три турнира като всеки от тях се състои от по четири трасета. В началото е достъпен само един от турнирите, другите отключвате след като минете първия. Пистите във всеки от тях са с нарастваща трудност.

Самите трасета

са общо дванадесет на брой като всички са в някое жилищно помещение – или кухнята на мама или мухлясалото мазе или детската стая. Надпреварите са доста кратки, но са изключително трудни. Например има една писта, на която ако не внимавате, ще падате на всеки завой. Не трябва да се пропуска и фактът, че „трасетата" са доста интерактивни, т.е. има предмети, в които може да се блъснете и които да събаряте или разбутвате. Също така има и магнити, които ви привличат, ако се приближите прекалено близо до тях или вентилатори, които ви бутат в някоя дупка. Да не забравяме, разбира се, и преките пътища, които ви дават солидна преднина. Освен това в тях обикновено можете да откриете ключове, които са доста важни. Като съберете три такива (но само в Tournament Mode), получавате достъп до ново возило.

Самите коли са общо 16 на брой като в началото имате достъп само до 6 от тях. Всяко едно от МПС-тата си има по четири основни характеристики – тегло, ускорение, максимална скорост и маневреност. Хубавото е, че тези показатели не са само за статистика, а наистина отразяват качествата на отделното возило. Например джиповете са доста бавни, не особено маневрени, но пък благодарение на теглото си изблъскват опонентите от пътя и по този начин се докопват до първо място.

Не са пропуснати и

разни бонуси

Из пистите чакат да бъдат събрани lighting, fire, ice, nitro и shield. Първото служи за разрушаване на разни обекти по пистата, второто - за директна стрелба по опоненти, ледът замразява някой състезател и той не може да завива (много коварно, особено на острите завои). Смятам, че последните две са ясни.

Като графика и звук играта е на едно приемливо равнище. Ефектите от светкавицата са добре направени, количките също са пипнати, но когато се блъснат някъде, си остават читави и здрави, все едно току-що сте ги извадили от кутията. За звука може да се каже същото нещо. Липсата на разнообразни sound track-ове е малкият недостатък, що се отнася до аудиото.

Искам да уточня още нещо. На сайта на разпространителя пише, че играта поддържа мрежа до 6 играчи online или 4 в split screen. Не им вярвайте, такова нещо в PC версията не присъства. И въпреки това играта е приятна за изиграване, неангажираща е и е добро решение, за да се отпуснете.

Кирил Илиев

RACER

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Jaleco Entertainment/Blade Interactive
сайт	www.jaleco.com/roomzoom
хардуер	Pentium 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video card, Windows All, DirectX 9
платформа	PC, Xbox, GameCube

Car Select Arrows:Select Enter:Confirm Escape:Back
Mistral Royale
Coupe GT
Weight
Accel
Speed
Handling
"FAST & SURE-FOOTED. Keep the speed up and this car will get you to the finish line first. Being a bit of a heavyweight this car doesn't mind playing dirty."

Astérix & Obélix XXL

Хайде де, Астерикс, моля ти се, дай ми само още едно римлянче... Не! Обеликс, ставаш нахален, стигат ти толкова, хайде да ходим на лов за глигани...

Така си живееха двамата галски герои Астерикс и Обеликс, шляейки се безгрижно по цял ден, придружавани от малкото сладко кученце Догматикс. В наивните им представи за света всички хора бяха честни и казваха истината. Живеейки в пълна хармония със затвореното галско общество, те бяха онези, които най-добре можеха да се веселят, изпивайки бъчвите до дъно и изяждайки глиганите до кокал. Всъщност тяхното най-любимо занимание е точно именно залавянето на тези нещастни горски животинчета.

Но един ден, когато в една игра на име Asterix and Obelix XXL двамата приятели се връщаха от лов, те приближиха своето село и не можаха да повярват на очите си. То бе погълнато от пламъци, а техните приятели и съселяни – отвлечени от злия Гай Юлий Цезар. Тогава пред тях се появява един ключов персонаж, а именно – римски шпионин, уволнен от великия император. Жаден за мъст и познаващ повечето тайни на своя народ, той решава да ви помогне да спасите вашите съселяни, включително и всички покорени села в околията.

Следвайки заръките на римския шпионин

Вие на бърза ръка ще бъдете въвлечени в поредица от доста интересни екшън-приключения. В самото начало започвате да играете като Астерикс. Малко по-късно към вас ще се присъедини и шишкавия Обеликс. А след още десетина минути раздаване на шутове и тупаници ще попълните юнашката бригада и с кученцето Догматикс.

Както в повечето други игри, в които са замесени двамата смели гали, когато наритате някой римски войник, от него остава само една каска, която впоследствие може да бъде взета. Колкото повече успеете да съберете, толкова по-голям брой различни умения ще отключвате. В настоящата геймка те са всъщност комбота. Тяхното придобиване става на точно определени за целта места или по-точно – на нещо като сергия, където един доста комичен персонаж ще ви учи на различни неща срещу определено количество от събраните каски.

Тук-таме геймплеят на Asterix and Obelix XXL е разнообразен с относително лесни предизвикателства. Например в леко напреднал стадий на играта ще трябва да се търкаляме по ледена пързалка. Ситуацията е повече от комична – Обеликс лежи на земята по гръб и изпълнява ролята на шейна, а Астерикс се вози, седнал удобно на шкембето на своя приятел. :-) И докато сърфираме с бясна скорост по ледения склон, ще трябва да събираме и разни бонус-нещица, а огромни снежни топки ще се опитват да ви нокаутират.

Задачите, предназначени за изпълнение, са най-различни. Освен събирането на гореспоменатите каски, ще се наложи и да отстранявате определен брой противници, както и да събиране всякакви предмети, за които ще ви информира римският шпионин. Бъдете сигурни, че ще можете да получавате и свръхсили, лочейки от вълшебната отвара на галския шаман. При това положение за известен период от време ще станете невероятно бързи и силни и няма да срещнете същество, което да има необходимите сили, за да ви се опре. Обеликс, разбира се, няма да може да пие отвара, защото много добре знаете, че като малък е паднал в казана с нея и оттогава не му се дава и капчица. Що се отнася до вида на ударите, и двамата герои имат по-три различни атаки – засилване към противника, раздаване на шамари и изстрелване на гадта в орбита. Малкият Догматикс пък може да бъде насъскван и напада римляните без да му трепне и ухото.

За всички гали по душа

Препоръчвам горещо играта на всички, които се кефят на историята за малкото галско село, забутано някъде в далечните римски провинции, както и на безгрижния наивен живот, който водят обитателите му. Asterix and Obelix XXL ме изненада с едно добро пресъздаване на този приказен свят, познат ни от комикси и анимационни филмчета, и то с интересен геймплей и шеговита музика. Всеки, който цени неангажиращите и ненатоварващи психиката заглавия, ще хареса тази игра.

Асен Георгиев

ACTION ADVENTURE — 1 CD

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Atari
сайт	www.atari.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows 98/2000/Me/XP, DirectX 9
платформа	PC, PS2, GameBoy, GameCube



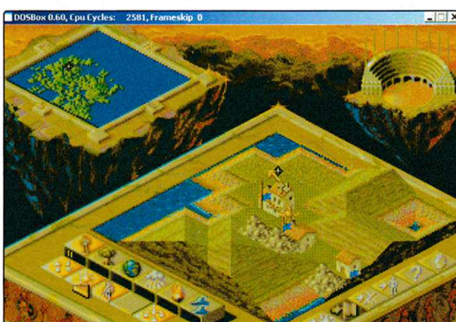


DOSBox

най-краткият път към класиката

Искало ли ви се е някога да си пуснете една-две готини игрички от едно време (като например X-Com: Terror from the Deep или Duke Nukem 3D) и да им се накефите максимално на фона на целия тоя комерсиален боклук, който ни залива ежемесечно? Поглеждате към лавицата с колекции от дискове, разкъсвате паяжината, махате праха с прахосмукачката и изчегъртвате мухъла от едно старо CD, на което пише "Classic Game Collection", припомняйки си същевременно доброто старо време... Ех, че златни дни бяха тогава... По над 100 игри се събираха на едно дискче. А сега някои и на четири не могат да си намерят място. Отърсвате се за секунда от идиличните спомени и решавате да инсталирате първото нещо, което погледът ви





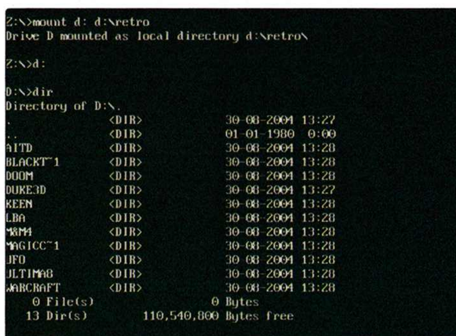
фиксира.

Alone in the Dark, Another World, Quest for Glory, Little Big Adventure, DooM...

Екстра! Потривате доволно ръце и решавате да се пробвате на първата – отдавна не сте оставали сами в тъмното. И след няма и една минута от стаята ви започва да се носят високи и трещящи се от ярост звукови вълни, напомнящи смътно на "Ше ти е** майката, скапана щайга такава. Заби!" Всички останали геймки ги очаква същата злочеста съдба – те просто не могат да тръгнат.

Факт е, че днешните изключително модерни компютри, и най-вече операционната система Windows 2000, не могат да поддържат толкова стари DOS-игрички, излезли преди цифра години, колкото и странно да звучи това за някои. Благодарение на група ентусиасти обаче от из-



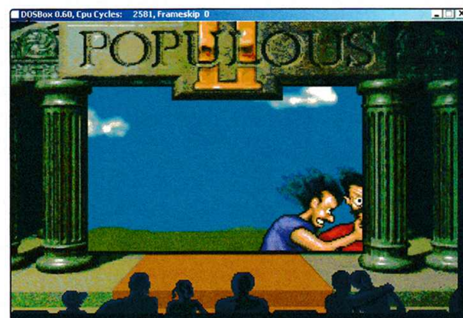


вестно време съществува

DOS-емулатор

който работи под всякакви чистакбърсак Прозорци (включително и XP). Наред с това е портнат и за Linux, BeOS, MacOS X и т.н. Иде реч за DOSBox – програмата, чрез която ще може да подкараме едно 80-90 процента от игрите, спадащи към "древните" времена на гейминдустрията. Тя е напълно безплатна, тежи по-малко от един мегабайт и е свалена над 500 хиляди пъти само от официалната ѝ страница. Инсталацията ѝ е елементарна, а работата с нея – съвсем интуитивна (и може да бъде даунлоудната на английски, немски и френски). С нея ще се почувстваме така, сякаш отново работите под DOS 6.22.

Преди да започнете да си джиткате на старите си геймки, ще трябва да направите само едно нещо – щом стартирате DOSBox-а, да маунтнете директорията, в която въпросните ретро-заглавия са свалени с команда – mount c: d:\retro например, където c: е драйвът, под който ще ги намирате впоследствие, а d:\retro – директорията с вашите игри. И готово. Единственото тъпо нещо е, че тази процедура се повтаря с всяко след-





ващо зареждане на емулатора.

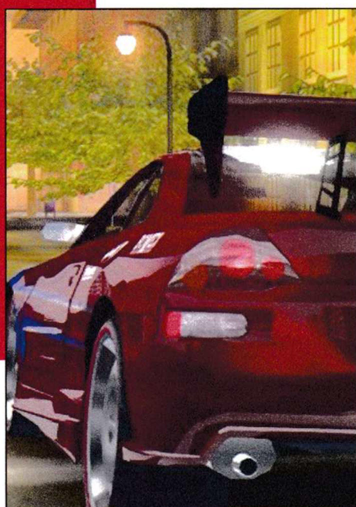
В момента най-новата

версия 0.61 работи с 943 игри

като 747 от тях поддържа без абсолютно никакви проблеми, 59 вървят прилично, а 57 – тръгват що-годе нормално. Засега едва 80 не могат да бъдат подкарани, но това не трябва да ви притеснява, защото авторите на DOSBox се стараят да направят съвместими със своя емулатор едни от най-играните в миналото геймки. А към тези 80 злощастни заглавия спадат такива, които и през живота си не съм чувал (като Schleichfahrt например). С DOSBox ще подкараме като по вода Abuse, Master of Magic, Afterlife, Digger, Aladdin, Magic Carpet, Discworld, Simon the Sorcerer, всички The Bard's Tale, Beneath a Steel Sky, Betrayal at Krondor, Battle Isle 1, 2 и 3, Sam & Max Hit the Road, Bureau 13, Mortal Kombat 1, 2 и 3, Caesar 1 и 2, X-Wing, Cannon Fodder 1 и 2, WarCraft: Orcs and Humans, Colonization, Command & Conquer, Descent, всички Commander Keen, Master of Orion, Might and Magic от I до V част, Crusader: No Regret, Sea Legends, Settlers, всички части на Ultima, Syndicate, Space Quest-овете, Monkey Island 1 и 2, всички Legends of Kyrandia и Leisure Suit Larry... Списъкът с поддържаните игри просто няма край...

Ако искате да видите дали и вашата любима класическа джитка ще тръгне под DOSBox, просто посетете официалния сайт (http://dosbox.sourceforge.net) на този емулатор, който прочее постоянно се обновява. Има какво да се види.

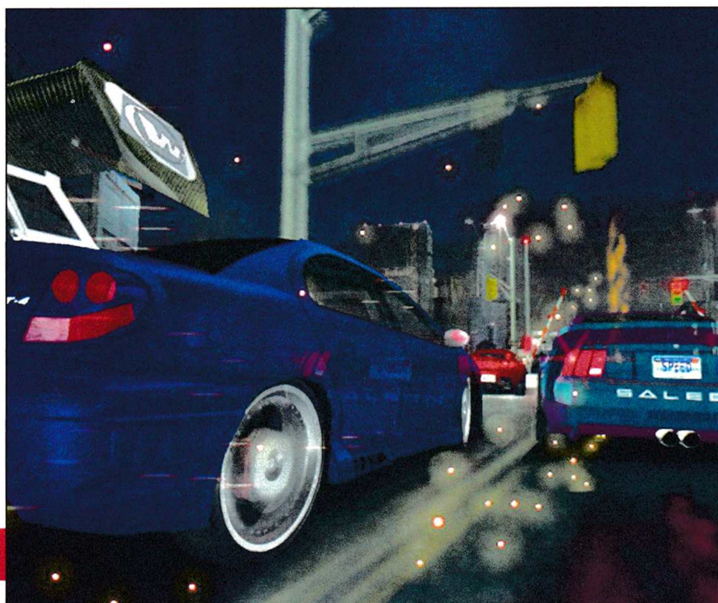
PS MANIA

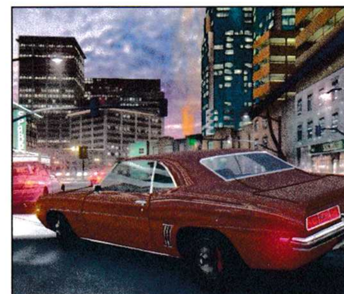




НОВИЯТ MIDNIGHT CLUB 3

Rockstar San Diego явно работят с пълна пара по финалните щрихи на третото поредно издание на Midnight Club. Играта за пръв път ще включва модели на съществуващи автомобили, а за постигането на по-сериозен реализъм дивелъпърите са обединили сили с автомобилното лайфстайл издание DUB Magazine. Щатската премиера на играта в PlayStation2 и Xbox формат е планирана за края на ноември тази година. Ето ви и няколко от най-апетитните нови кадри от играта, публикувани наскоро.









НАМАЛЕНИЕ НА ЦЕНАТА НА GAME BOY ADVANCE SP

Намалението на продажната цена ще засегне за начало само американския и японския пазар, като любимата на всички играчка на Nintendo ще струва 79.99 долара в Щатите и около 9800 йени в Япония. С това изявление на практика стартира и масираната рекламна Коледна кампания на Game Boy Advance SP, кръстена "Start Mayhem". Все още не е ясно кога точно намалението ще дойде и на европейския пазар, но новината за това едва ли ще закъснее сериозно.

SONY ПЕЧЕЛИ ОНЛАЙН

Според информация на сайта Gamesindustry.biz броят на онлайн потребителите на PlayStation2 е 1.4 милиона! Извадката е направена от интервю с изпълнителния вицепрезидент на Sony Computer Entertainment America – Андрю Хауз. Според него месечно онлайн семейството на PlayStation2 се разраства с 50 000 нови потребители. Онова, което прави водещата позиция на Sony още послаgка, е фактът, че тези резултати бяха постигнати без масирана рекламна кампания. В същото време Microsoft похарчиха солидни суми, за да промотират Xbox Live – онлайн услугата на техния Xbox. Не бива да се забравя, че смазващото превъзходство на PlayStation2 като инсталационна база (брой продадени конзоли) също е фактор в онлайн сблъсъка между Sony и Microsoft.

СЛУХ ЛИ Е, ЧЕ NINTENDO ОТЛАГАТ ПРЕМИЕРАТА НА НОВАТА СИ КОНЗОЛА?

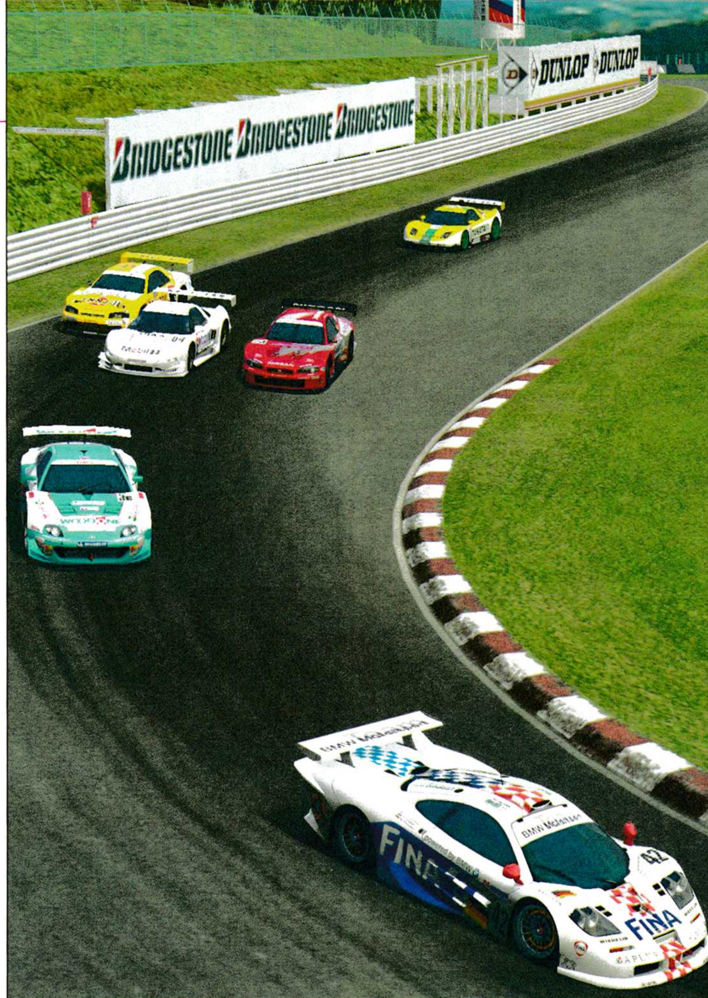
Японското печатно издание Nihon Keizai Shimbun обяви изненадващо, че Nintendo отлагат дебюта на GameCube 2 (с работно название "Revolution") за не по-рано от 2007-а година! Припомняме само, че дебютът на Xbox2 и PlayStation3 се очаква не по-късно от началото на 2006-та или (в някои пазари), дори в края на 2005-та. Изданието цитира висши служители на Nintendo и даже самия президент на компанията – Сатору Nyama. Според разясненията на Nihon Keizai Shimbun причината за това било желанието на Nintendo да се възползват първо от все още неексплоатирания 100% потенциал на GameCube. Една от първите евентуални крачки в тази насока, щяла да бъде създаването на серия от революционни по замисъла си геймконтролери, които да променят представите на потребителите за гейминга. Публикацията на Nihon Keizai Shimbun беше последвана мълниеносно опровержение на Бет Ливелин, директор по корпоративните комуникации на Nintendo of America, според която изказването на Сатору Иаута било взето от интервюто му за друго издание и напълно извадено от контекста на казаното там.

PS2

GRAN TURISMO 4

издател: **Sony Computer Entertainment** | създател: **Polyphony Digital**

жанр: **Racer** | европейска премиера: **10.12.2004**



През годините някак свикнахме да очакваме от всяко ново издание на Gran Turismo някакво визуално чудо. Затова и сега, някакви си два месеца преди премиерата на GT4, логично си задаваме въпроса – какво ли са ни приготвили този път Polyphony Digital? Щастливците, опитали играемото демо на тазгодишното E3, споделят, че в графично отношение GT3 и GT4 са почти идентични. С малки изключения, разбира се. Като например от детайлите и убедителността на някои от новите "писти" и особено тези в Големия каньон и Ню Йорк. Колкото до нюйоркския трак, там хората от Polyphony явно са задълбали здраво в изпипването на реални градски участъци, при това до степен, непозната до момента в този жанр. Другият сериозен пробив бил направен (поне според създателите на играта) в резолюцията на текстурите. "И това ли е всичко?", вероятно се питате вие. Хайде не бъдете такива мрънкачи. Искам само да ви припомня, че още предишното GT издание беше ударило кажи-речи хардуерния лимит на Playstation2.

В интерес на истината, истинските нововъведения се очакват на съвсем други фронтове, първият от които безспорно са онлайн опциите на GT4. Уви, засега Sony мълчат по въпроса като... издател! Или с други думи, предпочитат да подхвърлят гръмки, нищо не значещи фрази като например – "създаване на общност от автомобилни ентусиасти". На фона на тази димна завеса единствената по-сериозна догадка относно онлайн аспектите на GT4 е, че все пак (освен онлайн състезанията, разбира се) ще има и глобална ранкинг система, или казано на чист български език – общо класиране, което да се актуализира кажи-речи ежеминутно.

Друг сериозен пробив се очаква по линия на изкуствения интелект. Или поне на Polyphony Digital много им се иска да е така. Момчетата от студиото твърдят, че този път вашите виртуални противници ще отчитат мигновено всяка промяна на ситуацията. Не очаквайте управляваните от конзолата коли вече да са толкова лесни за прецакване. Същевременно, това би трябвало да реши и проблема твърде честите "побутвания" отзад, колчем набиеш малко по-рязко спирачките. И като си говорим за сблъсъци – в GT4 отново няма да има деформация на колите в реално време. С други думи – завоите все така ще могат да бъдат вземани с "рикошет" в най-близкия противник, мантинелата или пък някоя удобна стена, без това да навреди и най-малко на прекрасната ви, струваща неколкостотин хиляди долара машинка.

Вероятно ви интересува и заплануваният брой на колите и пистите в GT4, тъй като Polyphony обичат да хвърлят по някоя бомба и по тези два показателя. Засега обявеното количество писти е "около 100". Еха-а-а! Яко, нали? Бързам да охладя леко ентусиазма ви с уточнението, че в тази стотарка влизат и "огледалните" версии на някои от траковете. И все пак, това прави значително повече от кое да е предишно издание на Gran Turismo. Колкото до колите, слуховете зад над 1000 (уха!) модела... бяха опровергани. За сметка на това, цифрата 500 изглежда все по-реално, въпреки че още не е ясно дали Polyphony не се канят да "чийтнат" леко и тук, да речем като броят леко разкрасената версия на един и същ автомобил за отделен "модел".











LIFETIME MAGAZINE

intro

NO5

9 771312 380005 >

…ВРИ 2004, 3.9…

ФЕН ЛИ СИ?

ЗОНА СВОБОДНА ЗА ФЕНОВЕ | ИСУС: 2000 ГОДИНИ КУЛТ | РОРО УЧЕНИК НА БЬОРК | РАМЩАЙН | MTV МАНИЯ - ИСКАМ ДА ИМАМ ЛИЦЕ НА ЗВЕЗДА! | ФЕНКИ, ФЕНКИ - ИСКАМ ДА ИМАМ ИЗВЕСТНО ГАДЖЕ... | ДЖЕНИФЪР АНИСТЪН | FASHION FAN | ТЕХНО ФЕНСТВОТО | ИНДИЙСКИТЕ ФЕНОВЕ | РЕКЛАМАТА - НАЧАЛОТО НА МАНИАШКИТЕ МАРКИ | ИВАН ЗВЕЗДЕВ | ФУТБОЛНИТЕ ХУЛИГАНИ | ДИАГНОЗА: ПРИСТРАСТЕН | АНГЛИЧАНИН ФЕН НА БОЗАТА

ФЕНОВЕ ОТ ВСИЧКИ СТРАНИ, ОБЕДИНЯВАЙТЕ СЕ!

XB
PS2
GBA
GC

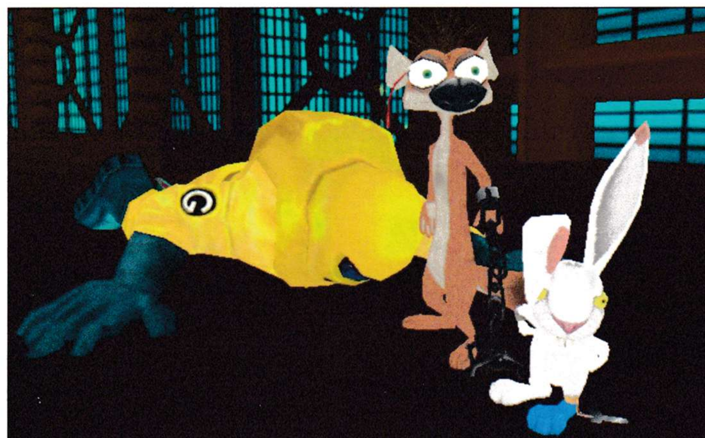
Преди всичко – извинения за закъснялото ревю на тази най-малкото интересна игра. Признавам, че бях я захвърлил в купа "когато му дойде времето", както се оказа – съвсем незаслужено.
Нека си кажем истината в очите – "jump'n'run играта от ново поколение" така и не се появи. Графика от ново поколение – това да. Но не и геймплей от ново поколение. Освен това, опитите за създаване на запомнящи се нови персонажи, поне според мен, също се провалиха. Спокойно, с цялото това предисловие не ви подготвям за "бомбата" как Whiplash е именно играта, постигнала всичко това. Най-големият плюс на Whiplash е неговата непретенциозност, особено като се имат предвид имената на неговите съответно издател и създател (виж по-горе). На мен специално ми писна от jump'n'run игри, покрити с невидими надписи "нашата игра заслужава поне 2-3 милиона продадени копия". М-да, точно толкова прозрачна е амбицията на техните автори.
В същото време Whiplash се опитва да прави преди всичко това, което би трябвало да прави. А то е? Да ни забавлява, разбира се! Играта ни поставя в ролята на невестулка (поради липса на по-добро определение) и заек, които се опитват да избягат от лаборатория за експерименти с животни. Причината за сформирането на това необичайно дуо е проста – двамата са оковани на една и съща верига, от която така и не успяват да се освободят. Ето ви я и първата доста оригинална идея в концепцията на Whiplash. Жалко наистина, че хората от Crystal Dynamics така и не са успели да се възползват от нея в пълна степен. В общи линии резултатът се изчерпва с това, че невестулката ползва заека като нещо средно между боздуган и йо-йо, най-вече с цел напердашването на "лошите".
Както вече се досещате, геймплеят не блести с някакви гениални нововъведения. В същото време играта не може да бъде упрекната и в никакви сериозни издънки по тази линия. Най-голямото и преимущество безспорно е в свежото чувство за хумор, което вероятно ще допадне на феновете на някои от култовите поредици на Cartoon Network.
Колкото до графиката – не се подвеждайте по интрото, което безспорно е ужасно. В самата игра нещата изглеждат повече от прилично. Не очаквайте визуални чудеса, а по-скоро нужния минимум, който да ви гарантира нужната доза купон.



WHIPLASH

РЕЙТИНГ **79**/100

издател: **Eidos** | създател: **Crystal Dynamics** | жанр: **Jump'n'Run** | европейска премиера: **05.03.2004**

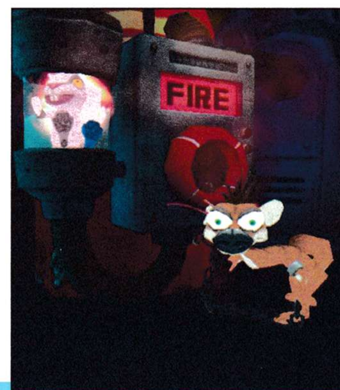












XB
PS2
GBA
GC

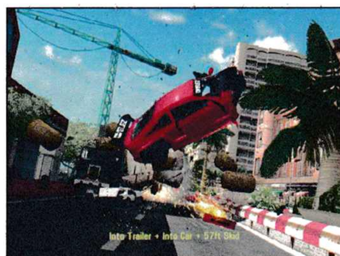
РЕЙТИНГ
97/100



BURNOUT 3: TAKEDOWN

издател: **EA** | създател: **Criterion Games** | жанр: **Arcade Racer** | европейска премиера: **10.09.2004**

Може би си мислите, ако сте играли вече някое от двете предишни издания, че сте подготвени за това, което ви готви Burnout 3. Не сте, повярвайте ми! Накратко това е играта, която кара всеки друг аркейд рейсър (да, NFS: Underground също!) да изглежда скучен като любимия сериал на майка ви.
За всички онези, недокосвали до момента Burnout игра (моите най-искрени съболезнования), нека все пак първо да обясним за какво иде реч. Burnout е надпревара с коли в условията на свръхнатоварен градски трафик, при това със скорости, които в реалния живот можете да видите само по пистите на Формула 1. Учудващо наистина, но момчетата от Criterion са успели да овладеят абсолютния хаос, до който води всичко това, и да го превърнат в безспорно най-прилепчивата игра с коли, създавана някога. Заслуга за това има преди всичко ултрапрецизното управление, което ви позволява да се разминавате "на една боя разстояние" с

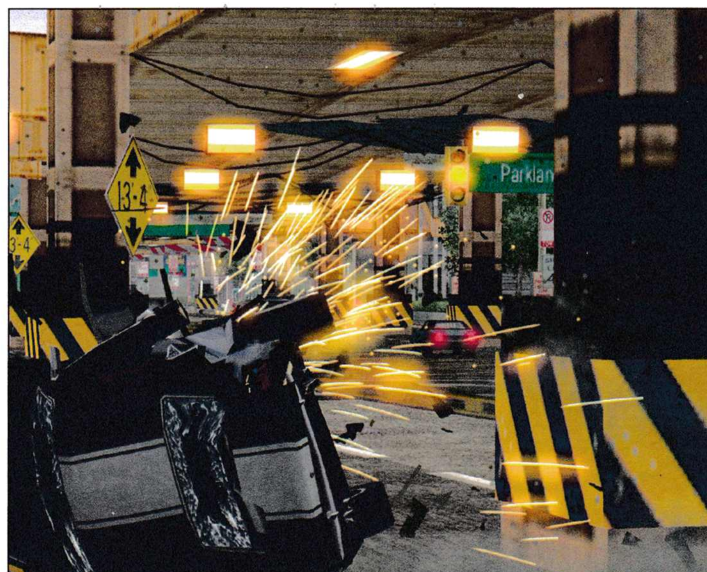


колите от отсрещното движение, да сламомирате между бетонните подпори на тунелите, да прелитате по десетина метра във въздуха без да губите управление при приземяването, и още куп неща все в този стил. Нещо повече – играта ви поощрява да карате по този тотално "безотговорен" начин, като всяко подобно изпълнение зарежда постепенно "турбото" на колата ви. Едва когато за пръв път натиснете бутона на въпросното турбо, разбирате за пръв път какво значи истинското усещане за скорост в една електронна игра.



Разбира се, Burnout нямаше да е и половината от купона, който е в момента, ако не включваше безспорно най-невероятните катастрофи и деформации в реално време, показвани някога на екрана на компютърна или видео игра. Забравете Colin McRae Rally или TOCA – тези определено страхотни игри не могат да стъпят и на малкия пръст на Burnout по този показател. Каквото и да ви кажа по въпроса, то просто няма да е достатъчно. Тази игра трябва да се види!
Опа-а... м-да, съвсем забравих за Burnout ветераните. Пригответе се да умножите всичко страхотно, видяно до момента в поредицата, поне по 10! Поне! Промените в геймплея са по-скоро козметични и замислени така, че да акцентират върху най-силните му страни. Но графиката, ах графиката! ОК, не искам да говоря повече по въпроса – това ще е чиста проба загуба на време.
Намерете си тази игра!





XB
PS2
GBA
GC

Правенето на нетипични, понякога откровено шантави игри отдавна е запазена марка на японските гейм дивелъпъри. Японският пазар явно не само позволява, но и насърчава реализирането на подобни идеи, до които европейците и американците в занаята не смеят дори да се докоснат. Огромна част от очарованието на предишните Silent Hill игри се дължеше на тоталното (понякога) незачитане на "златните" правила за правене на успешна игра.

SILENT HILL 4: THE ROOM

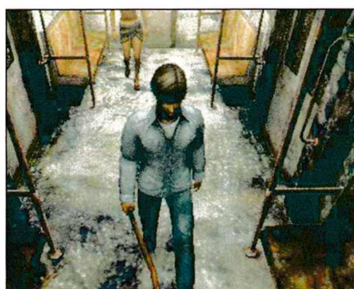
издател: **Konami** | създател: **Konami** | жанр: **Survival Horror** | европейска премиера: **24.09.2004**

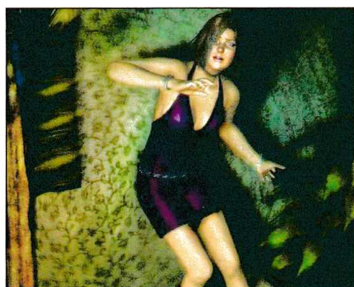
Всяка от игрите в поредицата предлагаше тотално различен ритъм на действието, стряскаща визия, новаторски подход в развитието на сюжета и (не на последно място) главни герои в пълно противоречие с изтърканият суперменско-героичен стереотип.

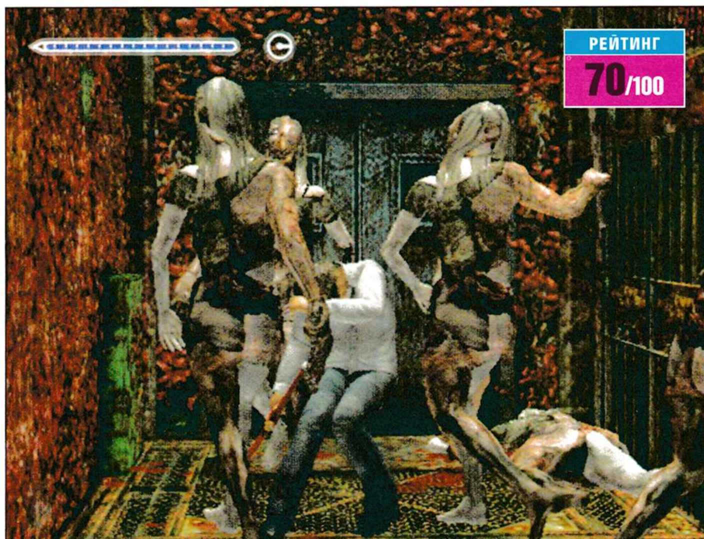
Silent Hill 4 принципно отговаря на кое от по-горните описания. Естествено, отново не е загърбена и друга запазена марка на поредицата – няколко различни финала. Играта, за пореден път, въвежда нов герой в поредицата – с нищо не отличаващия се от масата, около 30-годишен мъж Хенри Таунзенд. Хенри си живее необезпокояван своя скучен живот, докато една сутрин не се оказва, че е затворник в собствения си апартамент. Вратата на апартамента е залостена здраво отвътре с низ от вериги. Леко притеснително, а? Какво да кажем тогава за изписания върху нея с кръв надпис – "Не излизай навън"? За да придобие цялата ситуация още по-кошмарен привкус, Хари може да вижда през прозореца на апартамента си, през шпионката на вратата, или дори през дупка в стената, как животът наоколо продължава нормалния си ход. Никой обаче не чува виковете му и очевидно никой не забелязва неговото отсъствие. В същото време Хари е измъчван от зловещи кошмари, като границата между тях и "реалността" започва да се размива все повече. Единственият изход очевидно е да се промъкне през тайнствената дупка, която изведнъж е изникнала на стената на банята му. Оказва се обаче, че това не е точно "изход" от ситуацията...

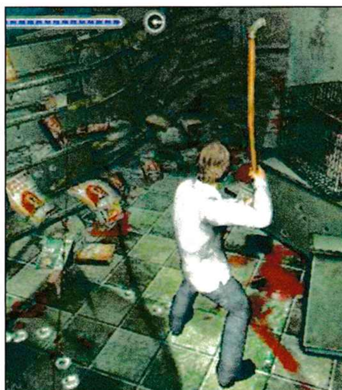
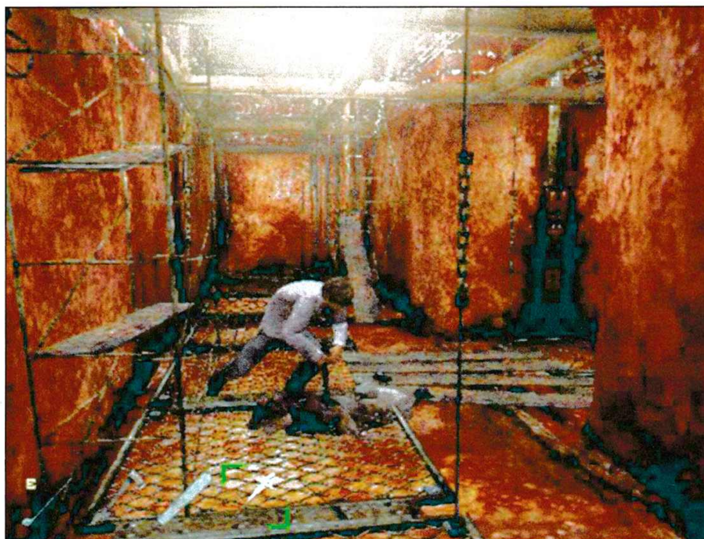
Ш-шш, не казвайте на никого, но със Silent Hill 4 Konami явно са искали да се преборят за помасова аудитория. Като цяло геймплеят е доста по-екшън ориентиран, интерфейсът също е оптимизиран в посока масовизация, управлението е значително "по-отзивчиво" и прочее. Казано по-просто – The Room се играе далеч поудобно и по-лесно от кой да е друг Silent Hill. Това принципно би трябвало да е положителна стъпка. Поне за мен обаче всичко това е повлякло след себе си и един доста нежелателен "страничен ефект" – играта е изгубила голяма доза от онова, което я правеше наистина уникална.

Резултатът е нещо, което мога да определя само като "един приличен Resident Evil с малко по-нетипична история и визия". Жалко, защото поне на мен ми се играеше именно Silent Hill.







РЕЙТИНГ 70/100

Console Cheats

STREET RACING SYNDICATE

За да получите предупреждение от полицията, вместо да ви бъде съставен акт: Натиснете Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, докато сте избрали главното меню [Main Menu]. Сега въведете LETMEGO като код. Първите три пъти, когато бъдете накаран да спрете колата в режим street, ще бъдете освободен само с предупреждение.
Безплатно поправяне на колата: Натиснете Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, докато сте избрали главното меню [Main Menu]. Сега въведете FIXITUP като код.
Pac-Man Vinyl: Натиснете Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, докато сте избрали главното меню [Main Menu]. Сега въведете GORETRO като код.
За да получите достъп до 1999 Mitsubishi Eclipse GS-T в режим arcade: Натиснете Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, докато сте избрали главното меню [Main Menu]. Сега въведете IGOTGST като код.
За да получите достъп до Mazda RX-8 в режим arcade: Натиснете Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, докато сте избрали главното меню [Main Menu]. Сега въведете RENESIS като код.
За да получите достъп до 1996 Toyota Supra RZ в режим arcade: Натиснете Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, докато сте избрали главното меню [Main Menu]. Сега въведете SICKJZA като код.
За да получите достъп до Subaru S202 Sti в режим arcade: Натиснете Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, докато сте избрали главното меню [Main Menu]. Сега въведете SICKJDB като код.
За да получите достъп до 2004 Toyota Celica GT-S Action package в режим arcade: Натиснете Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, докато сте избрали главното меню [Main Menu]. Сега въведете MYTCGTS като код.
За да получите достъп до полицейска кола в режим arcade: Натиснете Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, докато сте избрали главното меню [Main Menu]. Сега въведете GOTPOPO като код.

WHIPLASH

Забележка: Изброените кодове работят, само ако ги използвате с Action Replay устройство. Тези кодове НЯМА ДА ПРОРАБОТЯТ без него.

Максимално здраве
DE7869DA 00A99B83
Неограничено здраве
DE7869E6 00A99B83
Максимална сила
DE786AFA 00A99B83

Способности:
Плъзгане
DE786ABA BCA99B85
Приспособление за захващане с високо напрежение
DE786A46 BCA99B85
Продължително плъзгане
DE786A42 BCA99B85
Хиперзапращане
DE786A56 BCA99B85
Разбиване във въздуха
DE786A5E BCA99B85

Карти на нивата
DE786A5A BCA99B85

SILENT HILL 4

GHOSTHUNTER

Неуязвимост:
Без да избирате пауза, задръжте Дясно и L3 за пет секунди (или повече). Натиснете Триъгълник.

SILENT HILL 4™

Обадете се на ресторант: Ако погледнете през прозореца, може да видите номера на ресторант. Можете да използвате телефона и да наберете номера.
За да получите достъп до резачка: Изиграйте играта успешно веднъж, направете save и заредете новата информация. Сега във Forest World (Горския свят), близо до колата, потърсете отрязано дърво. Резачката е точно до него.
За да получите достъп до костюма на медицинска сестра на Eileen: Изиграйте играта на което и да е ниво на трудност и след това рестартирайте, използвайки същия save. Проверете стая 302 за костюма.

Настоящият "Наръчник на наемния убиец" ще ви покаже един от начините (а те не са малко) да изпълните всяка една мисия на трудност "normal" на Hitman: Contracts така, че да достигнете рейтинга Silent Assassin – тихичко и незабелязано, като единствените хора, които ще елиминирате, ще бъдат вашите предварително зададени цели. И помнете – само като "Безшумен убиец" ще получите достъп до специалните бонус оръжия.

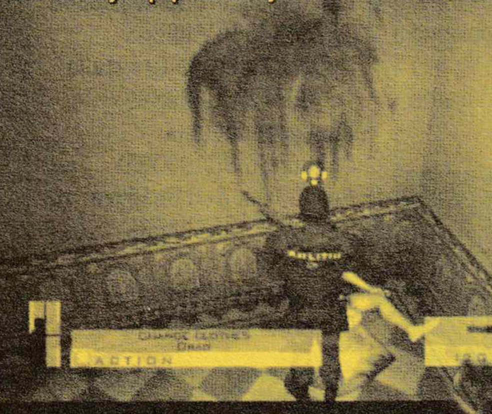


Пътят към перфектното убийство

Hitman Contracts

Asylum Aftermath

Приближете се до трупа пред вас и вземете ключовете за колата му. Излезте от стаята, не обръщайте внимание на лудите около вас – все пак се намирате в психиатрия. Вървете безгрижно, докато не стигнете асансьор (няма начин да се изгубите). Повикайте го, влезте в него и се качете на втория етаж. Щом стигнете дотам, излезте и завийте наляво. Ще видите мъртъв SWAT-аджия. Вземете униформата му и неговия SPAS 12, влезте обратно в асансьора и отидете на първия етаж. Оттам завийте надясно и по коридора вляво ще видите първата врата със светещ в зелено надпис "Exit". Минете през още две такива и ще излезте навън. Вдясно е колата, с която ще избягате. Изчакайте патрулиращия полицай да се отдалечи от колата от нея и я подкарайте. Току-що получихте първия си рейтинг "Silent Assassin" и CZ2000 Dual са ваши.



Ще видите мъртъв SWAT. Вземете униформата му и неговия SPAS 12...

The Meat King's Party

Вземете дрехите на месаря до вас (който е в безсъзнание), изхвърлете огнестрелните оръжия, излезте от камиона и натиснете червената светлинка на една от страните му. Насочете се към входа на фабриката. Ще ви претърсят за оръжие, но вие сте чисти. Влезте. Отидете колкото се може по-бързо в кухнята (между B и C коридор) и готвачът ще ви даде пиле за Meat King-a. Скрийте кукама в него. Оставете пилето извън помещението (после ще си го вземете), отидете на втория етаж, отворете картата, вижте къде се намира вашият "Point of Interest", изчакайте охраната да излезе и влезте. Готово – намерихте разпарчетосаната девойка. Вземете доказателство за убийството, отидете в стаята с куфеещите на дансинга изроди, говорете с бармана и вземете Opium Pipe. Намерете стаята с многото шкафчета (близо до кухнята) и се преоблечете като сервитьор. Отидете при адвоката (избягвайки срещи с другия келнер в червено), дайте му Opium Pipe-a, изчакайте да заспи, вземете пистолета със заглушител от пода и го гръмнете (след това го оставете на мястото му). Преоблечете се отново като месар, вземете пилето, отидете на горния етаж при дебелака, изчакайте курвите да излязат, натиснете червеното бутонче и заколете копелето.



В съблекалнята ще намерите сервитьорски дрехи...

Напуснете сградата светкавично през задния вход и се насочете към един от камионите. Вторият рейтинг "Silent Assassin" е ваш, както и Micro Uzi.

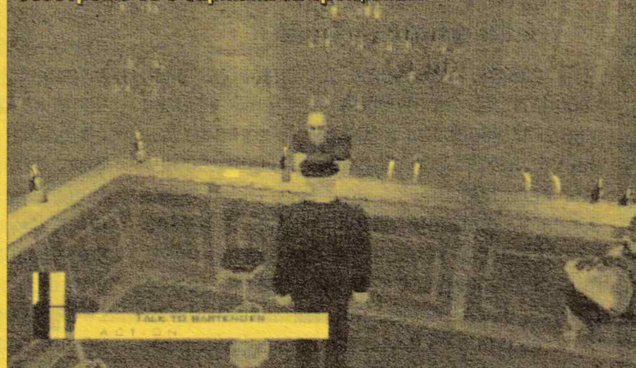
The Bjarkhov Bomb

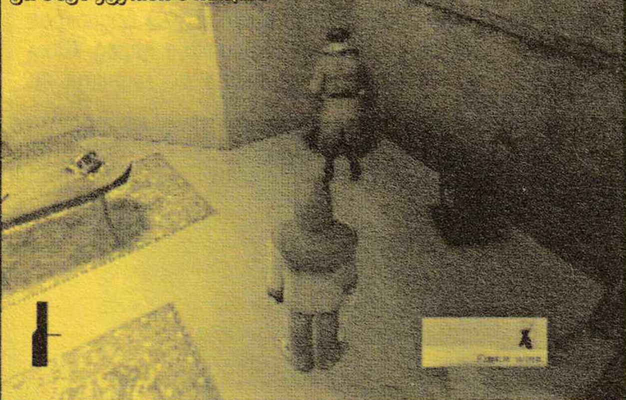
Промъкнете се зад гърба на този, който идва за щайгите с провизии в самолета, приспете го, скрийте тялото му и вземете дрехите. Излезте и се насочете към по-малката от двете сгради. Вашата свръзка е в кухнята – намерете я и говорете с нея. Вземете разслабителното (laxative) и го сипете в яхнията. Излезте и изчакайте на Фукс да му се присере и да отиде до кенефа. Влезте след него и го застреляйте с оръжие със заглушител. Облечете дрехите му. Щом излезете, войникът ще ви заговори. Последвайте го до новата карта (междувременно да не ви пука от надписа "Внимание – търси се



Изчакайте Фукс да почувства ефекта от разслабителното...

подозрителен цивилен"). В нейната най-долна дясна част се намира кораб. Там е стаята на Бярков. Следвайте инструкциите на охраната на входа и отидете там. Изчакайте жертвата ви да се приближи до водката и я удушете. Излезте и открийте големия склад на северозапад от подводницата. Влезте. Веднага в дясно има антирадиационен костюм. Облечете го, отидете в подводницата, вземете трите бомби, поставете ги на трите необходими места. Изчакайте патрулиращия наоколо кретен да се доближи максимално до застаналите на едно място двама охранители и активирайте детонатора. Бързо нахлузете една от униформите на мъртвите вече войници, върнете се през тунела, по който дойдохте, влезте в самолета и се качете по стълбата. Всеки Silent Assassin получава по едно Silverballers Silenced. ;-)

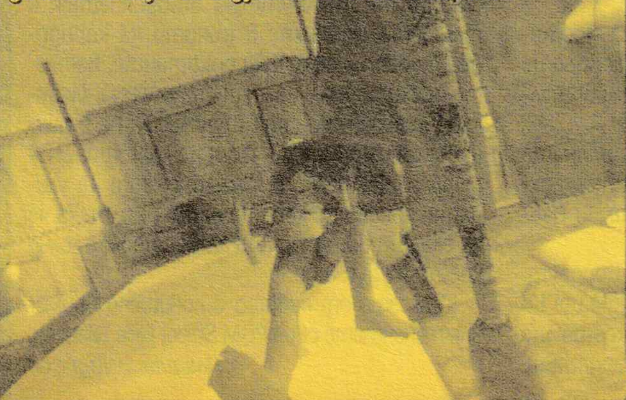

Представете се за репортера. Уговорете се с бармана за срещата...


Командирът ви налива водка, излагайки се на риска да бъде удушен с жица...

Beldingford Manor

Промъкнете се между патрулиращите наоколо охранители и се насочете към мигащия Point of Interest в лабиринта (ориентирайте се по картата). Отворете капака на пода и влезте в подземния тунел. Приспете моткащата се наоколо мутра и откраднете дрехите му. Качете се в имението. Минете през кухнята и изключете пещта. Сега бързо се качете по стълбите към банята, влезте в една от стаите до нея и вземете стъкленицата с отрова. Влезте във вече празната баня, отворете скритата врата (огледалото) и тихичко се вмъкнете в спалнята на лорд Белдингфорд. Изчакайте го да заспи, пристъпете на пръсти до леглото му и го задушете с възглавница. Облечете дрехите на заспалия ловец в една от близките стаите, вземете пушката му, отидете във винения килер (избягвайте срещи с иконома) и изсипете отровата в бъчвата. Излезте от имението и отидете в сградата със синя светкавица на картата. Прецакайте телевизионния сигнал от електрическата кутия, влезте в стаята, от която започват да излизат разгневените заради неработещия телевизор охранители, вземете ключа, минете на пръсти покрай конете и освободете отвлеченото момче (бялото кръгче на картата). Време е да отидете точно там, откъдето започнахме мисията, безшумни убиецо.

Заслужихме си Magnum 500 Dual.

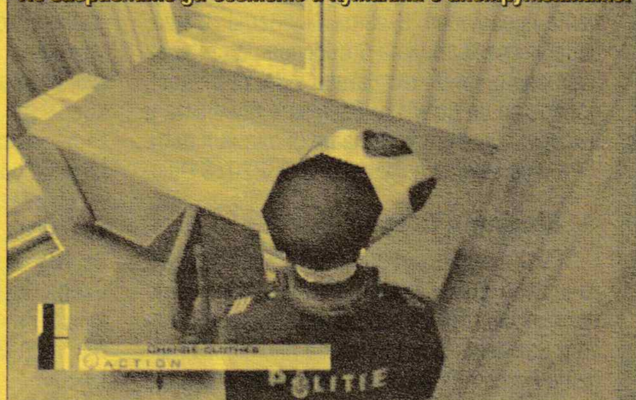

Изчакайте лорда да заспи, пристъпете на пръсти до леглото му и го задушете с възглавницата...

Rendezvous in Rotterdam

Действайте бързо – излезте от сградата, завийте надясно и тичайте по алеята, докато не стигнете до края. След това свърнете наляво и се доберете светкавично до пушещия (но не за дълго) репортер. Приспете го, вземете дрехите и плика, който носи, и изхвърлете всичките си огнестрелни оръжия. Влезте в охраняемата зона и после – в сградата отляво, говорете с бармана до масите за билярд и го последвайте до офиса на първата жертва (на втория етаж). Изчакайте я да се обърне към сейфа и я удушете, след което скрийте тялото в банята. Вземете снимките и слезте на найдолния етаж (избягвайте охраната). Изключете електричеството от стаята в долния десен ъгъл на картата. Вземете дрехите на трупясалия се байкър в горния десен ъгъл на картата. Убийте втората жертва (в горния ляв ъгъл на картата) с едно от многото оръжия в стаята и напуснете сградата през фабриката, избягвайки всички охранители. За добре свършената работа ще получите Sawn Off Shotguns Dual.

Deadly Cargo

Влезте в стриптийз бара, говорете със стриптизьорката на прозореца и ѝ кажете да "разведри" онзи отвън. Сложете GPS-предавателя на колата, докато двамата се опипват. Продължете надолу по улицата и изключете електричеството в къщичката на охраната. Издебнете го, докато излиза да види какво е станало, приспете го и вземете дрехите му. След това действайте адски бързо. Отправете към единствения Point of Interest на картата. Това е една малка къщичка. В


В бараката ще намерите работнически дрехи. Не забравяйте да вземете и кутията с инструментите.

ней ще намерите работнически дрехи – наденете ги и вземете кутията с инструментите.

Хвърлете всички огнестрелни оръжия и тръгнете към кораба (по пътя ще ви претърсят). Слезте в каналите през шахтата (ориентирайте се по картата) и излезте от средния изход.

Качете се по стълбите отдясно и облечете моряшките дрехи. Върнете се обратно на пристанището и оттам – направо на кораба.

Отзясно, в най-крайната част на палубата, на гърба на "сградата" има стълби. Изкатерете ги, влезте в офиса на жертвата, издебнете я и я удушете. Отидете обратно до колибата, облечете дрехите на охранителя (ако сте били достатъчно бързи, ченгетата все още няма да се започнали да търсят подозрителен човек с тяхната униформа) и напуснете

нивото като безшумен убиец. Вече си имате и M4 Carbine Assault Rifle .S.

Traditions of the Trade

Пуснете куфарчето със снайпера, разкарайте всички огнестрелни оръжия, вземете ID картата и влезте в хотела. Завийте по коридора в дясно от стълбището, прокраднете се до стая 108 и откраднете дрехите на охраната. Върнете се обратно в лобито на хотела, но този път се отправете към басейна (вратата отляво на стълбището). Изчакайте Фриц Фукс да отиде в сауната, последвайте го, завъртете кранчето за температурата и гледайте как се гърчи. Вземете ключа от трупа му и затворете вратата на сауната. Отидете на третия етаж в стаята на охраната и изключете детекторите. Намерете стаята на Франц Фукс (202). Издебнете пиколото, което чисти на етажа, и му откраднете универсалния ключ, който оставя на вратите. Влезте в 203-та, излезте на балкона и скочете в съседния, когато охранта влезе обратно в стаята. Прокраднете се вътре, приспете гадината, удушете Франц, вземете куфарчето и излезте по обратния път. Отидете на третия етаж и се качете на покрива през стаята със зелената табелка над нея. Заобиколете купола. Ще видите два прозореца. Изчакайте терена да се изчисти и се прокраднете през левия. Влезте в лявата врата, издебнете мутрата в съседната стая да застане с гръб към вашия Point of Interest, доберете се до него, вземете бомбата и изфирясайте от хотела по обратния път.

За усилията получавате SG220 .S Dual.

Slaying a Dragon

Разкарайте куфарчето. Близо до вас има вход към каналите (обозначен като Point of Interest на картата). Влезте в него и вземете отровата за плъхове. Отидете на петия етаж в източната сграда с апартаменти, преоблечете се като градинар и разкарайте всички огнестрелни оръжия. Отидете при целта (в центъра на картата). Накарайте охраната да не гледа към чая като се движите около него и поставете отровата в питието. Бързо скрийте тялото на посредника във водата и си плюйте на петите.

За няма и пет минути получихте MP5 Sub-Machine Gun .S.

The Wang Fou Incident

Тръгнете към най-близката стълба до вас (ориентирайте се чрез картата). Качете се по нея и се промъкнете в първата врата в дясно. Преоблечете се и вземете снайпера, бомбата и детонатора. Върнете се по обратния път и отидете в центъра на картата (при контейнерите). Скрийте се зад един от тях и наблюдавайте какво става в дясно от входа към канала. Изчакайте шофьора на лимузината да почне да пикае, промъкнете се зад него и го приспете. Оставете снайпера, вземете дрехите му и го хвърлете тялото в канала. Поставете бомбата на лимузината. Отидете в североизточната част на картата, изчакайте колата да се приближи до две от вашите цели и я взривете. Умират петима, остават двама. Наденете дрехите, които откраднахте по-рано, и вземете снайпера. Влезте в ресторанта през страничния вход (точно от ляво на горящата лимузина). Качете се на втория етаж, влезте в стаята в ляво от асансьора, изчакайте охраната да си тръгне. Придвижете се към дясната страна на балкона, така че да ви се открие гледка към последните две цели, гръмнете ги със снайпера и излезте от нивото.

Вие сте истински безшумен убиец и като такъв получавате AK74 Assault Rifle Silenced.

The Seafood Massacre

Бързо открийте входа към мазето на ресторанта, влезте вътре и облечете готварската униформа в съседната стая. Излезте и изтичайте към най-северната част на картата, където ако имате късмет, ще видите как посредникът на Червените дракони ходи до тоалетната. Удушете го, вземете амулета, откраднете дрехите му и хвърлете тялото в канала. Върнете се обратно в мазето на ресторанта и саботирайте подаването на газ. Излезте и се спуснете в най-близкия канал, за да вземете отрова за плъхове. Влезте в ресторанта (през главния вход). Говорете с бармана и поискайте ключа от тоалетната. В момента, в който той ви обърне гръб, се вмъкнете в кухнята. Сипете отрова в питиетата. Поставете таблата за сервиране на плота до келнера (но внимавайте да не ви види). Използвайте звънеца. Изчакайте го да се махне, излезте и когато получите съобщение, че целите ви са мъртви, качете се на втория етаж и оставете амулета на масата. Излезте от нивото.

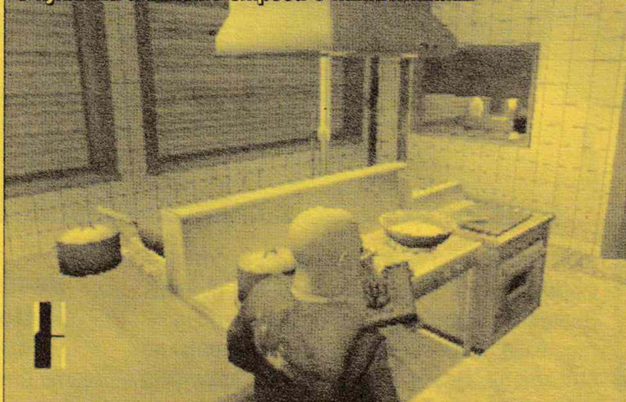
У вас ви чака GK17 Dual.

Lee Hong Assassination

Влезте през главния вход на ресторанта, отидете при бармана и говорете с него. Вземете поканата и разслабителното (laxative) зад бара.

Върнете се в стаята със странната статуя в средата и се приближете до охраната до червения фенер. Тя ще ви изпроводи до един мост.

Прекосете го – отсреща е бордеят. Заговорете грозната китайка и тя ще ви отведе до едно младо момиче, което ще поиска да я последвате и впоследствие ще ви каже, че ще ви даде комбинацията за сейфа, ако я изведете от това място. Напуснете публичния дом през вратата срещу вас и вървете по парапета така, че да се озовете от ляво на моста (а когато трябва, помогнете на момичето, за да не падне). Минете крадешком по него и по стълбите и изведете девойката през страничния вход на ресторанта. Слезте в мазето и се облечете униформата на готвач. Вървете бавно до килията на агента на ЦРУ. Той ще ви каже къде се намира малката статуетка (всеки път е на различно място, но на "normal" е обозначена на картата като "Point of Interest"). Намерете я, отидете в кухнята на първия етаж и сложете разслабително в супата. Занесете я в трапезарията, където е Хонг. Дайте супата на бодигарда му, за да види дали всичко е наред. Щом му се присере, удушете последната си жертва, отнесете тялото ѝ в другия край на масата и се пръждосвайте от нивото. За тези ваши подвизи получавате Micro Uzis Silenced.

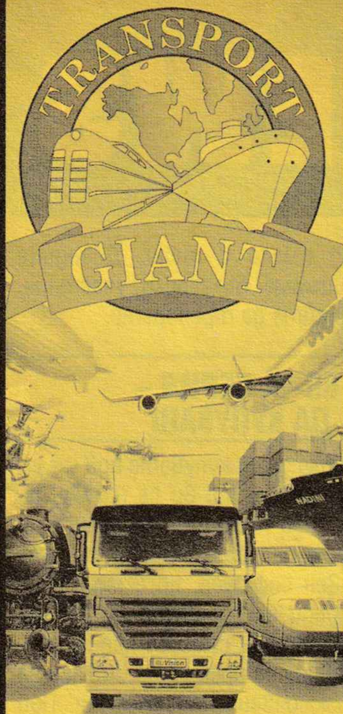

Когато барманът ви обърне гръб, се вмъкнете в кухнята и сипете отрова в питиетата...

Hunter and Hunted

Това е краят! Щом почне нивото, излезте през вратата вляво, продължете напред и минете през първата врата вдясно. Ако сте достатъчно бързи, SWAT екипът няма да ви види. Минете през отворения прозорец и скочете на отсрещния покрив. Тръгнете наляво и влезте скочете в стаята в ляво. Излезте в коридора. SWAT-овете гледат в другата посока. Промъкнете се до ръчката за тока и изключете електричеството. След това слезте по стълбите на втория етаж и приспете охраната в дъното на коридора. Вкарайте го в една от стаите, вземете дрехите му и излезте на алеята. Използвайте подземните тунели, за да стигнете до източната част на картата. Намерете целта си в южната част на улицата, разсейте хората около нея, така че да гледат в подходяща за вас посока, след което я удушете.

Излезте от нивото с повишено внимание и спечелете своя PGM Sniper Rifle Silenced.

Владимир Тодоров



PC Cheats

TRANSPORT GIANT

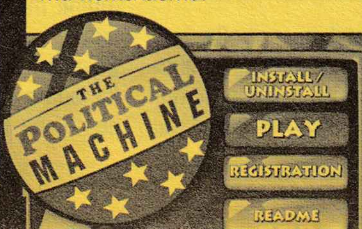
Въведете който и да е от кодовете по време на игра:
[CTRL] + [SHIFT] + [G] – Получаваме допълнително пари
[CTRL] + [SHIFT] + [Y] – Добавя една година
[CTRL] + [ALT] + [W] – Печелите мисията

GOTHIC 2: THE NIGHT OF THE RAVEN

По време на игра натиснете **C**. Сега напишете **marvin**. Натиснете **C** още веднъж, за да напуснете менюто. Сега натиснете **F2**. Можете да въведете който и да е от следните кодове:
Cheat Full – Играчът се излекува
Cheat God – Ставате неуязвим
Cheat God od – Отново ставате уязвим
Edit Abilities – Получаваме достъп до меню за промяна на възможностите ви
Goto Waypoint – Можете да отидете до други градове
Toggle Time – Променяме времето
First Person – Превключваме на режим First Person.

THE POLICIAL MACHINE

Промяна в статистиката, с която стартираме играта: След като създадеме герой в играта, можете да редактирате текста във файла, създаден с името на героя в директорията DATA, намираща се в главната директория на играта.
По същия начин можете да променяте сумата пари, с която стартирате, качествата на героя, способността да покачваме капитала, състоянието или започването на политическа партия.
Можете също така, ако искате, да промените вече създаден герой. Редактирайте файла с име CoreCandidates. **CANDIDATE** в директорията **DATA**.
За да получите $5 милиона, по време на игра, докато сте на картата на кампанията, задръжте **Ctrl** и натиснете **M**. Можете да правите това колкото пъти пожелаете.



SILENT STORM: SENTINELS

Редактирайте файла "autoexec.cfg" в директорията "cfg" в главната директория на играта и добавете "wirbelwind" в края.
Сега ще получите достъп до кодовете, ако използвате клавиша ~. Можете да въведете който и да е от кодовете по-долу. Използвайте 1, за активиране на даден код и 0, за да прекратите ефекта му.
godmode 1 – Получаваме неуязвимост
game_noai 1 – Спираме AI-то
i_am_an_alien 1 – Активираме прозрачност (след save load)
getitem # – Получаваме предмет с номер #
setxplevel # – Всички единици стигат до ниво #
cheat_showall 1 – Показва всички врагове
<u>Списък с предметите, които можете да получите:</u>
Използвайте някое от следните числа заедно с кода "getitem #"

1. Colt M1911
2. Luger British
3. Luger P08
4. Sauer 38X
5. Walter P38
6. TT 1933
7. Mauser K96 1926
8. Mauser K96 1912
9. Mauser M.712
10. Webley-Scott
11. Nagant 1910
12. Rifle 33-40
13. Mosin 1891-1930
14. Carbine 1938
15. Lee-Enfield MK1
16. Carbine M1 1936
17. Carbine 98k Scoped
18. Springfield M1917 Scoped
19. AVS-36
20. SVT-40
21. FG-42
22. G-41 W
23. MAS 1936
24. Mauser M98
25. Mauser M29
26. Thompson 1923
27. Thompson 1928
28. M3A1
29. Sten MKII
30. Sten MKIV
31. Sten MKV
32. Sten MKIII
34. PPSh 41
35. PPSh 41 modified
36. PPS 42
37. PPS 43
38. MP40
49. Garand M1
123. M-39
137. Медицинска чантичка
151. RPG-40
152. RPG-41
153. RPG-43
154. RPG-6

MIXED NEWS

ДЕСТРУКТИВНО

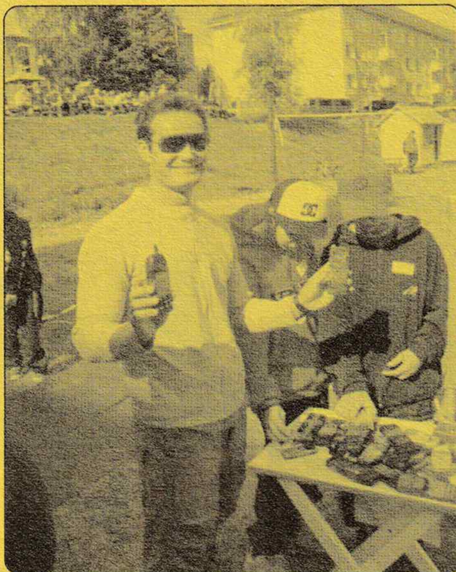
ЖИВОТЪТ НА ЕДИН ФОТОАПАРАТ

Понякога, за да направиш най-добрата снимка, не ти трябва нищо повече от случайност. Друг път са необходими и жертви. Фотографът Дон Фрейзиър от регионалния американски вестник Southeast Missourian Newspaper се убедил лично в това. Задачата му за броя била да заснеме взрива на стария мост от 1928 година, свързващ щатите Мисури и Илиноис и преминаващ над река Мисисипи. Железобетонното съоръжение трябвало да бъде унищожено на принципа на имплозията, т.е. ударната вълна е насочена навътре и не хвърчат на всички посоки парчета бетон със стърчащи железа към случайни наблюдатели. Фрейзиър решил да отрази изглеждащата като рутинна задача с три цифрови фотоапарата, разположени на 80 метра от моста. Свързаните апарати трябвало да бъдат задействани дистанционно.

Дотук добре, с малката разлика обаче, че нещо по взрива се прецакало и вместо имплозия си станала класическа експлозия, покосила и установката с фотоапаратите. Техниката за 15 хиляди долара била практически надробена на сол от прелитащите железа след взрива с 300 килограма динамит.

Отивайки да събере остатъците от своята апаратура, Фрейзиър с изненада установил, че една от флаш картите е абсолютно здрава. Проверката вкъщи показала сензационни снимки на прелитащ фотоапарат, на летящи отломки към обектива и изобщо на отлични кадри за иначе баналния материал относно взрива.

Мдаа, понякога за истински добрата снимка трябва и малко болка...

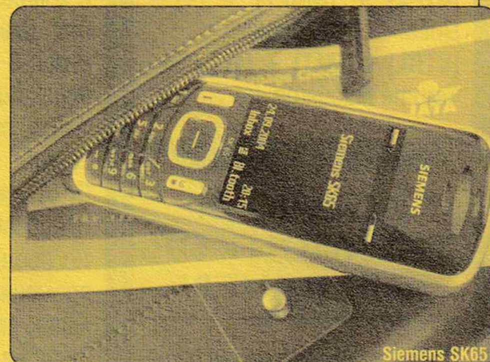


ДА СЕ ЗАМЕРЯМЕ С ТЕЛЕФОНИ

Във Финландия всичко им е Nokia. Това е повече от ясно. Дори и състезанията, за които едва ли щяхте да се досетите. Степента на проникване на мобилни телефони в тази държава е дотолкова висока, че хората вече си организират надхвърляния със стари слушалки. 117 души от различни европейски държави взеха участие в тазгодишното надмятване. Победителят запратил своята Nokia на невероятните 82,55 метра. В петото поред световно първенство, организирано от преводаческата агенция Fennolingua (www.fennolingua.fi/kuvat2004.htm) беше доказано докъде води прогресът – до регрес и разрушения. Както се вижда и от снимките, метачен материал е имало с шепи. Догодина трябва да имаме български участник, така че почвайте да тренирате.

SIEMENS 65-ТА СЕРИЯ – НЕ СМЕЙ ДА КУПУВАШ

Ако сте решили да си купувате нов телефон, със сигурност ще ви се наложи да избегнете най-новите модели на Siemens. Не само че са с дървени менюта и посредствен софтуер, но и могат да причинят вреди на здравето ви, както загрижено съобщава самият производител. Установената грешка се отнася за звука при изключване на телефона. При определени обстоятелства той може да бъде в такава тоналност, че ако по някаква случайност слушалката е до ухото ви, ще ви оглуши и ще причини трайни щети на слуха ви. Естествено, става въпрос за т.нар. „черен сценарий", т.е. случай с абсолютна нищожна вероятност да ви засегне. Но, от друга страна, рискът си е риск. Германците вече създадоха пач, премахващ опасността, но знае ли човек...



Siemens SK65

ЛЮБОВ

ВИРТУАЛНИ ГАДЖЕТА

Искаш гадже? Нищо по-лесно. Момичетата обаче са може би някак груби с теб, не те разбират и не виждат всъщност колко готин човек си? Това вече не е проблем. Фирмата Artificial Life (www.artificial-life.com) е създала играта Virtual Girlfriend, занимаваща се именно с изглаждането на проблемите в междуполовото общуване.

Предпоставка да я играеш е единствено да притежаваш телефон от трето поколение (не GSM, а едни мрежи, които в България ще дойдат най-рано след влизането ни в Европейския съюз), да живееш в Япония и да си самотен. На своя сайт разработчиците се хвалят с повече от десетгодишен опит в опитомяването



на изкуствения интелект, затова със сигурност можем да им се доверим, мисля аз. Виртуалното гадже е като истинско – обича те, усмихва се, предлага ти да правите неща заедно, признава ти съкровени тайни и очаква да ѝ подаряваш цветя, диаманти и бонбони.

Играта ще има нива на сложност, като срещу съответната сума ще усъвършенстваш своята връзка.

Ако не даряваш виртуалната си половинка с нужното внимание, тя ще ти върти такива номера, че направо ти е бедна фантазията – сцени на ревност, разбити сърца и скъсване са очакваният резултат.

Играта ще бъде достъпна от месец декември. Тъй като в света на рекламата самотни хора няма, Virtual Girlfriend може да се разглежда и като тренажор за опитите ти в междучовешката комуникация.

За да тренираш за играта, опитай с онова момиче, което си мислеше да заговориш вече два месеца...

СТАТИСТИКА И ЗАКОН

ТИ! ИЗТОЧИ ЛИ ВСИЧКИ ФИЛМИ ЗА ИЗТОЧВАНЕ?

Интернет пиратството е обект на постоянни атаки. Посегателствата върху музика, видео и софтуер се осъждат, преследват и наказват едва ли не през седмица и въпреки това те продължават да съществуват. Дори се развиват допълнително, показват проучвания на Обединението на филмовите продуценти в Америка MPAA. Според него всеки четвърти потребител дърпа филми от мрежата.
Според годишния доклад на организацията IFPI, защитаваща правата на музикалните продуценти, пропуснатите ползи за 2003 година възлизат на 4,5 милиарда долара, като увеличението спрямо предходния период е 4 %. Ходите по-малко на кино, купувате си по-малко музика – е не ви ли е срам поне малко?
Единствен положителен ефект – поне със сигурност не ставате по-неграмотни, а дори обратното.



ДОЖИВОТНА ПРИСЪДА ЗА ПОРНО?

В Китай, както знаем от последните месеци и години, Интернет не е просто зона, където хората да могат да получат достъп до информация. Това е още едно място, контролирано и цензурирано от властта. Понякога основателно, понякога недотам, но винаги с жестоки и строги мерки. Последните промени от нача-



лото на септември в наказателния кодекс на народната република предвиждат едни от най-строгите мерки в света срещу разпространението на порнографски материали. Като определящ фактор за размера на престъплението не е от значение видът порнография или мотивацията на извършителя, а... нейният размер. Казано с прости думи – колкото повече видео и/или снимки, толкова повече годинки. Като долна граница за „размера" е посочено числото 250 хиляди изображения, което е практически капка в морето на порно-океана. През това лято в Китай са затворени над 700 сайта, след като държавата обяви за свой приоритет борбата с това в известен смисъл западно явление.

РЕДАКЦИОННО УТОЧНЕНИЕ

При писането на текста "Хроники на Обречените или как се стигна от DooM 3" авторът е използвал информация от много Интернет сайтове, между които е и http://ftlbg.com/doom, както и www.idsoftware.com, www.doomworld.com, www.newdoom.com, www.classicdoom.com.

WEIRD

ВЛАСТЕЛИНЪТ НА МУХИТЕ

Екологичните енергоносители са много популярна тема, особено след прожектирането на филма „След утрешния ден", в който се видя какво ще ни се случи, ако продължаваме все така. Учените в университета Уест – Англия, са разработили специален робот, който се захранва с биологична енергия. Сферата на приложение на EcoBot II е контрол в опасни за живота среди (например заразено помещение). EcoBot II се изхранва с мухи. Примамката за мухите са човешки екскременти, като принципът на действие е: лапаш муха, произвеждаш ток, задвижваш робота. Големият 22 сантиметра робот се нуждае от една муха, за да има енергия за няколко часа. На всеки 12 минути произведената енергия от смилащата се в този миг муха е достатъчна за преминаване на път от два сантиметра. В своя експериментален поход EcoBot II е изразходвал общо десетина дебели и сочни мухи, които са му били достатъчни да изкара пет дни в режим на работа. Баща му, EcoBot I, се счита за недотам успешен проект на учените. При него енергията е трябвало да идва от сдъвкани гущери, като при тяхното храносмилане е трябвало да се произвежда метанов газ. Очаквайте – EcoBot III, който се храни с хлебарки и произвежда екодизел...

MICROSOFT И ПРЕВОДАЧЕСКОТО ИЗКУСТВО

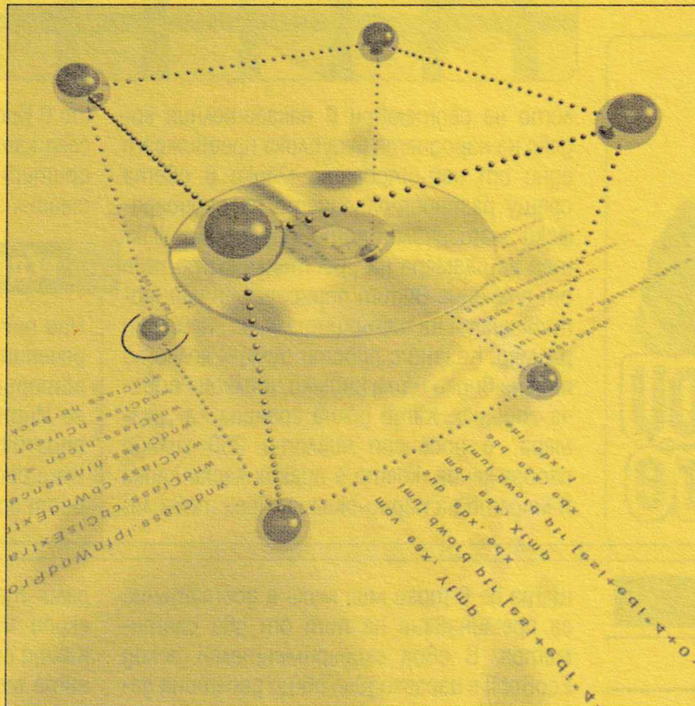
Има една стара преводаческа шега, която гласи, че преводът е като жената – когато е хубав, не е верен, а когато е верен, не е хубав. Съвсем буквално са разбрали тази сентенция локализиращите екипи на софтуерния гигант Microsoft. Както стана ясно от изнесени в световните медии през август факти, момчетата от Редмънт имат по-скоро относителна представа за света около себе си и неговите културни навици, обичаи и традиции.
Всъщност, вината не е директно в централата на концерна, а в техния център по локализация на софтуер, намиращ се в Ирландия (там впрочем е създадена и българската версия на Windows XP и Ofiice XP/Office 2003). Най-крещящият пример – в испанската версия на XP в полетата за регистрация на потребителя присъствал и въпрос относно пола. Отговорите били „no especificado" (неопределен), „varon" (мъж) и „hembra" (жена). Така де, но в Никарагуа думата „hembra" означавало „кучка". Толкова за локализираните усилия...

STARFORCE – НЕПРЕОДОЛИМАТА ЗАЩИТА?

Забелязали ли сте липсата на много качествени заглавия напоследък? Прави ли ви впечатление как всеки месец се появяват все по-малко и по-малко завършени стойностни проекти? Причината за това не е само в сезона (пролет/лято/рана есен), но в основния проблем на цялата софтуерна индустрия – пиратството. В борбата срещу незаконното разпространение на игри разработчиците намериха свой нов сътрудник – защитата Starforce. Макар и фирмата-създател да е в този бизнес от шест години, едва с актуалната си трета версия нейният продукт гарантира безотказен механизъм срещу пиратско копиране. На практика актуалният Starforce е може би най-успешният опит за защита срещу създаването на допълнителни копия или разпространението на някоя игра през Интернет. Игри като TOCA Race Driver 2 или Soldiers: Heroes of World War II не са особено популярни в България. Причината – на родния пазар над 95% от разпространяваните игри са пиратски, а цитираните заглавия разполагат с толкова популярната защита, ограничаваща възможностите за нелегалното им разпространение.

Статуквото

Нарастващият брой на персоналните компютри в световен мащаб доведе след себе си и нарасналия потребителски интерес. Игрите като изконно човешко забавление, естествено, бяха и продължават да бъдат едно от най-често инсталираните и използвани софтуерни приложения. Същевременно нарастващият интерес доведе и до светкавичен и гигантски бум в пиратството на интелектуални продукти. Поевтиняването на домашните CD-записвачки е трън в очите не от вчера на разработчици и разпространители.



Високоскоростният достъп до Интернет доведе след себе си не само желаното от всички повишаване на качеството на връзката, но и възможност за безпроблемно разменяне на по-големи по размер файлове. Производителите не от вчера се опитват да спрат масовото разпространение на своя труд, за който нерядко не получават нищо друго освен евентуалното уважение на феновете. Въвеждането на защити срещу неоторизирано копиране се говори още от започването на разпространение на игрите върху CD, като до този момент обаче всички опити по-скоро водеха до частични успехи. За да бъде направена една наистина качествена игра, са необходими няколко десетки милиона долара бюджет, така че да бъде възможно създаването на наистина различен краен резултат, който да е в състояние да провокира масов интерес.

За разлика от филмовата индустрия обаче тук не е възможен сценарият, при който влагаш няколко десетки милиона долара и те задължително се възвръщат, по-рано или по-късно. Doom 3 е такъв пример. Създавана дълги години, струваща милиони долари, тя ще успее да възвърне инвестициите си, въпреки пиратството и въпреки огромния масив от неоторизирани копия. Не всички 3D-екшъни обаче могат да си позволят технологията на Doom 3, съответно не могат да разчитат на неговите приходи, т.е. високото пиратство унищожава създателите му.

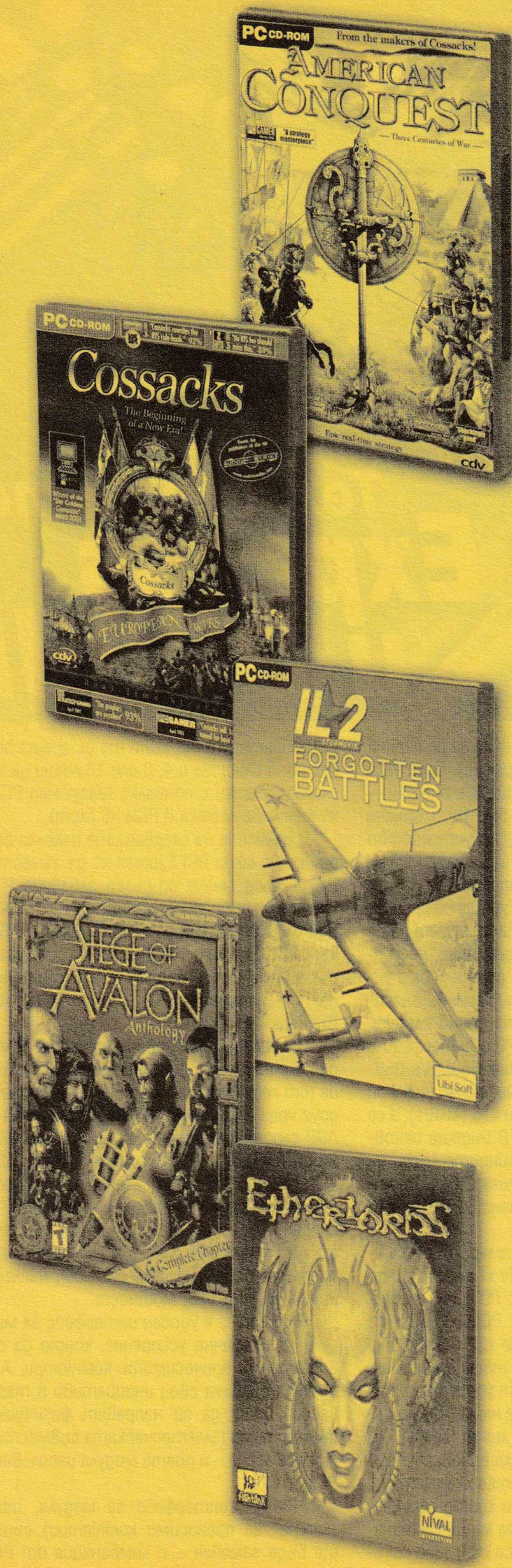
Постоянно се цитират числа, показващи видео забавленията като особено доходоносен бизнес, но все по-често става ясно, че големите приходи се генерират от конзолни заглавия, а не от PC-игрите. На практика дори се отчита спад в продажбите на PC-заглавия, а прекият резултат от създадената криза е и забавянето, отлагането или прекъсването на работата по даден проект. През това лято сме свидетели на може би най-масовата вълна от закривания на развойни студия. Все пак не си заслужава да хвърлиш милиони в нещо, което ще бъде ползвано от милиони за без нищо, нали?

Неприятна антипратска изненада

Когато излезе DooM 3, се случи това, което не вярвах, че е възможно да стане. Веднага след анонсирането на официалния старт на играта се появи и пиратска версия. Това доведе до практически неколкочасов срив в достъпа до така популярните безплатни сървъри, като за първи път толкова хвалената софийска оптическа връзка (повечето провайдъри се гордеят, че техните мрежи са изградени с оптически кабели, т.е. такива с по-висока пропускливост и позволяващи по-високи скорости на трансфер) се огъна под напъна на желаещите да си изтеглят трите пиратски диска с DooM 3. Този случай е чудесна илюстрация за потенциала на пиратството у нас.

Все по-широкото разпространение на високоскоростния достъп до Интернет води след себе си и увеличаване на трафика, съставен преди всичко от съдържание с нелегален характер – софтуер, музика, филми и игри. Starforce е защита не срещу българското явление, а срещу пиратството като цяло. Правоохранителните органи по цял свят не успяват да се преборят с разпространението на пиратска продукция. До този момент производителите също срещат трудности в създаването на достатъчно надеждна защита, която да не бъде „счупена" едва ли не часове след излизането на играта. Starforce е единственият толкова ефективен метод за защита.

Той е руска разработка, което донякъде е ирония на съдбата, като се има предвид, че именно в Русия пиратството е високодоходоносен бизнес с традиции и дори почти легални форми на съществуване. Програмистите на Starforce се опитват да мислят като пиратите, действат като пиратите и вероятно самите те някога си били пирати. За да разработят най-добрата възможна защита, те следят внимателно случващото се в специализираните форуми и анализират публикуващите се кракове. В крайна сметка битката срещу софтуерното пиратство е между равностойни противници. В случая Starforce просто имат обиколка преднина и са създали нещо, за което все още не е намерено решението от специалистите на "тъмната" страна.



При инсталирането на защитена с актуалната трета версия на Starforce игра заедно с нея се записва и допълнителен софтуер. Предвижда се Starforce-защитата да бъде добавена и при появата на демо версии на бъдещи заглавия. Причината се крие в това, че нерядко информация от демото се използва като източник на данни при създаването на крак или ключ за разбиване на финалната версия.

Струва ли си

Отсъстват официални цифри доколко игри със защитата имат по-добри приходи от такива без нея. В интервю за сайта www.firingsquad.com обаче представител на Starforce коментира, че разходите на производителя по оборудването на своя продукт със защита се изплащат след 300-400 потребители. Грубата сметка показва, че инвестиция от 20 хиляди долара пази приходи от неколкостотин хиляди. Бъдещето на PC-игрите изглежда обречено на Starforce и сродните му решения. Колкото и да не ни се иска, конзолите не просто превземат пазара, а те го диктуват.

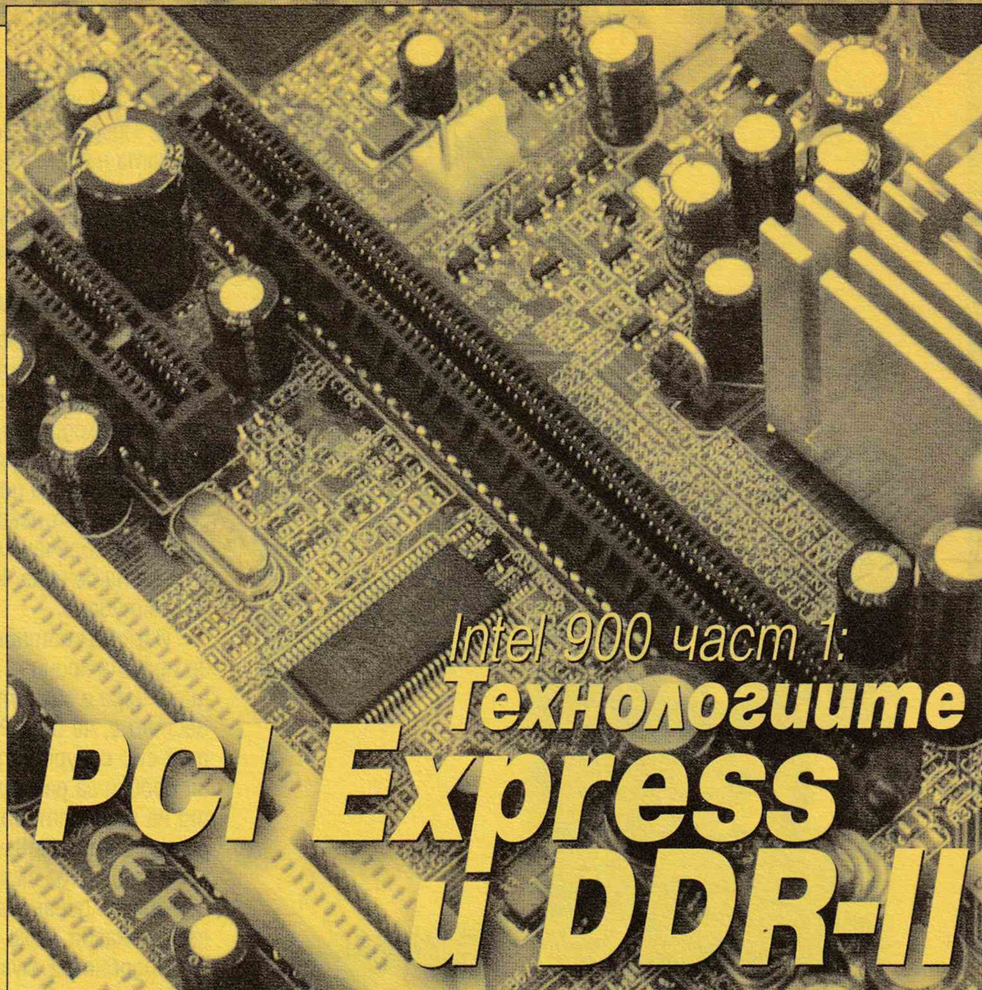
И това съотношение на силите се обръща поради една много проста причина – контролът върху пиратството на конзолните игри е значително по-добър и макар че не е перфектен (известно е, че и за PlayStation 2 съществуват пиратски версии), той със сигурност гарантира чувствително по-малко нелегални бройки за разпространителите. В България на ограничаването на пиратството все още се гледа с лошо око – защото пиратството е повече от навик за всички. Така за нас е противоестествено да платим за авторския продукт, отколкото да заобикаляме ограниченията например. А кръгът е затворен, както се оказва – ако не плащаш, няма да получиш нова игра.

Подобно на музиката и видеото обаче, тук седи въпросът каква част от крайната цена се формира от приходите за разработчиците и от тези за разпространителите. Всичко опира до цената и покупателната способност, в края на краищата и ако искам да си купя някое заглавие, дали ще мога да си го позволя?

Александър Бойчев

ИГРИ, ЗАЩИТЕНИ СЪС STARFORCE

Заглавие	Регион
Ace Saga	Интернационално
American Conquest	Русия
Anstoss 4	Интернационално
Army Men	Русия
Codename: Outbreak	Интернационално
Cossacks: Back to War	Русия
Cossacks: European War	Интернационално
Cycling Manager 3	Интернационално
Demonic Speedway	Полша
Etherlords	Интернационално
HOMM 4	Русия
Horse Race Manager	Интернационално
Icewind Dale 2: Heart of Winter	Интернационално
IL-2 Sturmovik	Русия
Magna Carte	Корея
Magnamedia	Русия
Might & Magic 9: Writ of Faith	Русия
Narsillion	Русия
Rally Championship Xtreme	Интернационално
Rendezvous 3	Русия
Seventh Seal	Азия
Shtyrlits 3: USSR Agent	Русия
Siege of Avalon	Русия
Silkolene Honda Motocross GP	Интернационално
Sniper	Полша
Tennis Masters Series: Battleground of Champions	Азия
The Heroes of Three Kingdoms	Азия
The I Of The Dragon	Русия
Xuan-Yuan Sword 4	Азия



Intel 900 част 1: Технологиите PCI Express и DDR-II

Акцентът в новите чипсети на Intel не е в производителността, а във възможностите и технологиите. Това не е учудващо, като имаме предвид, че компютрите вече изпълняват достатъчно бързо почти всички свои настоящи задачи. Същевременно потребителите имат желание да им поставят нови такива, за които се изисква включването на разнообразни периферни устройства.

PCI Express

Това е шината за разширителни платки (и чипове на дънната платка), която се очаква да замести досегашните PCI, AGP и PCI-X (по-бърза PCI, главно за сървъри и за работни станции). AGP и PCI-X са разновидности на първоначалната PCI спецификация. Те са паралелни шини, при които данните се предават по много писти едновременно. При ниски честоти този подход е оправдан, защото се реализира не особено трудно, а скоростта на трансфер е добра. PCI и AGP са 32-битови (32 писти за данни), а PCI-X има 16, 32 и 64-битови варианти. Тактовата честота при PCI в общия случай е 33MHz (133MB/s пропускателен капацитет), при PCI-X – от 33MHz (133MB/s) до 533MHz (4GB/s), при AGP – 66MHz като в зависимост от режима (броя информационни битове/такт) пропускателния капацитет е от 266MB/s (AGP 1x) до 2GB/s (AGP 8x).

AGP, PCI и PCI-X шините са полудуплексни и споделени. Полудуплексни означава, че при тях данни или се „изпращат", или се „приемат", но не едновременно (т.е. предаването е еднопосочно – двете устройства, които осъществяват връзка, се редуват – първо изпраща едното, а другото приема – после обратното). Споделени означава, че пропускателният капацитет на шината се разделя между всички устройства (разширителни платки и чипове), свързани към нея (освен при AGP, където не се поддържат повече от две устройства – чипсет и видеоплатка). Би могло да се реализира и дъно с несподелени PCI слотове, но това означава за всеки слот да има отделен PCI контролер/шина, което значително ще затрудни опроводяването (всеки слот/шина би добавял по 32 паралелни писти).

Новата PCI Express (PCIe) шина е серийна – данните се предават по минимален брой писти последователно бит-след-бит като за компенсация на малкия брой писти се използва по-висока честота честота на предаване. PCIe освен това е двупосочна (full duplex – устройствата едновременно и предават, и приемат данни, т.е. пропускателният капацитет се удвоява) и индивидуална (point-to-pont – към един PCIe порт се включва само едно устройство – платка или чип – и целият капацитет се усвоява само от него, без да се споделя с други устройства. Затова всъщност не е редно PCIe да се нарича „шина", а по-скоро интерфейс). Една PCIe "линия" представлява 250MB/s индивидуална, двупосочна (общо 500MB/s) връзка между контролера и дадено устройство (двойно повече от цяла PCI шина, споделена между пет-шест устройства).

Гъвкавостта на PCI Express се проявява в това, че устройствата могат да се свързват с повече от една линии, но въпреки това всяка линия се опроводява и управлява отделно, което улеснява значително разработчиците на дънни платки. Минималният вариант PCIe интерфейс е "PCI Express x1" (една линия, 250MB/s-във-всяка-посока), предвидени са x4 (четири линии, 1GB/s), x8 (2GB/s) и x16 (4GB/s), а се говори и за x32 (8GB/s). В бъдеще основната честота на PCIe линиите може да бъде удвоена (в PCI Express 2.0) и съответно x1 слотът ще стане 500MB/s, x16 – 8GB/s и т.н.

Слотовете са с размер, съответстващ на броя линии (PCIe x1 слот е с размерите подобни на AMR, PCIe x16 е горедолу колкото PCI и AGP, PCIe x4 и x8 са някъде по средата, а PCIe x32 ще е малко по-голям от 64bit PCI-X). nVidia и Alienware веднага се възползваха от удобствата на PCIe – въпреки че все още няма PCIe контролери (чипсети) с по 32 линии (за два x16 слота), те демонстрираха едновременната работа на две PCI Express x16 платки в дъна с два x16 слота, от които единият всъщност има само осем линии (останалите му осем просто не са свързани никъде). Обратният вариант ще се среща почесто: в слотове с 4, 8 или 16 линии да се слагат платки с по-малко (например PCIe x1 мрежова платка в PCIe x8 слот).

В рамките на следващите няколко години се очаква PCI Express x1 да замести PCI, а след малко по-дълго забавяне PCI Express x16 (и евентуално x32) – PCI-X. Най-бърз се очаква да е преходът от AGP към PCI Express x16. За да се подчертае тази връзка, понякога PCIe x16 слотовете се наричат „PCI Express x16 for Graphics" (PEGx16).

Напоследък все повече графични ускорители изискват допълнително захранване (от конектор за твърд диск, флопи или друг чрез преходник). Обикновените PCI и AGP слотове предоставят под 50W, AGP Pro50 – 50W, а AGP Pro110 – 110W. PCIe x16 предоставя 75W, което ще е достатъчно за ускорителите от нисък и среден клас, но на тези от висок клас няма да им стигне. Може би PCIe x32 ще предложи повече (150W, достоен наследник на AGP Pro110) мощност.

PCI Express е удобен интерфейс за модули за графично ускорение, които да се вграждат в преносимите компютри. ATI и nVidia обявиха свои инициативи в тази насока, дано да ги направят физически съвместими (електрическата съвместимост е лесна – и двата модула използват PCIe x16).

PCMCIA (интерфейс за модули, тип „карта" за преносими компютри) също ще бъде заменен – с комбинация от PCI



Express и USB2.0 – ExpressCard. ExpressCard модулите могат да бъдат с по-малки размери, поддържат по-големи скорости на трансфер и не изискват допълнителни контролери (PCIe и USB ще се поддържат от всички бъдещи чипсети). В USB и PCIe спецификациите са предвидени изисквания за hot-swap платки и модули (устройства, които се включват и изключват по време на работа на системата). Поради тези възможности, както и заради серийния характер на PCI Express, съществува вероятност в бъдеще да се появят модификации за „външно включване" – по подобие на външния SerialATA порт при някои Gigabyte дъна.

DDR-II SDRAM

Факторът, който възпира увеличаването на скоростта на RAM паметта, са клетките, в които се записва информацията. Процесът изисква време за зареждане и разреждане, което не е лесно да се намали. При конвенционалната SDRAM клетките, вътрешните буфери и най-накрая изходните данни са с една и съща честота. При DDR SDRAM изходните данни са с два пъти по-голяма честота от тази на клетките и на буферите, а това се постига като буферите извличат по два бита (от две различни „страници" с клетки на чипа). При DDR-II SDRAM честотата на буферите е удвоена и те извличат по един бит от четири различни „страници" на чипа. По този начин от клетки памет, които могат да работят на 133 MHz, се получават данни с честота 133 MHz (SDRAM), 266 MHz (DDR) и 533 MHz (DDR-II). С увеличението на честотата на данните се увеличава и пропускателният капацитет, но когато се прилагат триковете с буферите, се внася допълнително забавяне в началото на всяка операция четене/запис и също при промяна на работните страници и т.н. Затова докато при DDR показателите „забавяне" 3-3-3 са средна работа, а 2-2-2 са отлични, то при DDR-II по-малко от 3-3-3 едва ли ще се достигне скоро, а 4-4-4 се смята за много добре. Затова PC3200 (DDR400, 200 MHz клетки) със сигурност е по-бърза от PC2-3200 (DDR-II/400, 100 MHz клетки). В зависимост от конкретното приложение по-големите забавяния може и да се компенсират от увеличения пропускателен капацитет. Затова PC2-4300 (DDR-II/533, 133 MHz клетки) е що-годе равностойна на PC3200, PC2-5400 (DDR-II/667, 166 MHz клетки) по-често изпреварва отколкото изостава от PC3200, а PC2-6400 (DDR-II/800, 200 MHz клетки) определено ще е по-бърза от PC3200.

Както знаем процесорите на по-малка честота са по-евтини от тези на по-голяма, затова при еднакви други условия (т.е. изплатени машини и достатъчно натрупан опит в производствения процес) дори PC2-5400 трябва да е малко по-евтина от PC3200.

DDR-II чиповете освен по-големия пропускателен капацитет имат още някои предимства – по-ниско захранващо напрежение и консумация, терминиращи вериги и по-голяма стабилност и др.

След обявяването на Opteron/A64 процесорите, които са с вграден контролер за DDR RAM, решението за вграждането му бе критикувано заради това, че се губела възможността за използването на нови видове памет, когато такива се появят – броят на изводите на новата памет ще е различен, ще трябва нов цокъл за процесора, няма да може старите процесори и дъната със стария цокъл да се използват с новата памет. Тези изисквания обаче не са значителен недостатък (а благодарение на интегрирането на контролера достъпът до паметта се ускорява с 10-20%) – очевидно е, че промяната на процесорния цокъл не е кой знае какъв катаклизъм дори в рамките на едно и също поколение (Pentium Pro/II/III имат общо 3 физически цокъла и 5 електрически модификации; P4 – три цокъла, A64 – три цокъла и т.н.

AMD спокойно могат да изчакат до появата на DDR-II/800 и чак тогава да преминат от DDR400 към DDR-II. Дотогава производителността на Athlon64 няма да е загубила сегашната си преднина, защото DDR-II/533 и дори DDR-II/667 не предлагат съществени предимства. Винаги е на разположение и възможността официално да се препоръчат QBM2 (съвместима с DDR контролерите и производителност като DDR-II/800, ако се използва с DDR400 чипове) или "overclock" DDR500 модули.

В бъдеще се очакват и DDR-III памети, но преди това Intel смятат да преобразуват и шината за достъп до паметта от сегашния ѝ паралелен вид в сериен. Това ще бъдат т.н. Fully Buffered DIMM (FB-DIMM).

В изхода на всеки модул памет ще има буфериращ чип, който се свързва, от една страна, с чипсета по сериен канал, а от друга – по сегашния начин с DRAM чиповете. Естествено, допълнителният чип ще внесе забавяне (както и сегашните buffered/ECC модули са по-бавни от обикновените unbuffered), но то би трябвало да се компенсира благодарение на по-големите работни честоти на интерфейса (които стават възможни заради предимствата на серийната връзка и буферирането – по-голяма електрическа шумоустойчивост, стабилност и опростено опроводяване).

Тъй като при FB-DIMM така или иначе ще е необходим допълнителен чип в модулите, в него би било удобно (и евтино и с по-малко допълнително забавяне) да се реализира и QBM2 технологията за удвояване на производителността (алтернативен достъп до чиповете памет, нещо като RAID0 за памет) и да се получи QBM2-DDR-II-ECC-FB-DIMM.

Стоян Спахиев

Говори по-малко, покажи повече

Приказка за някои от визуалните български форуми

Форума в Рим

В Древен Рим са живеели множество... древни римляни. Това е било наистина много отдавна, но от гледна точка на биологичната наука, те са били същите като нас. Не само физически. Техните занимания и забавления също са приличали на нашите. Е, не са имали Интернет. Имали са обаче хубави каменни калдъръми, останки от които може да се намерят и днес. Твърде добри настилки, трябва да отбележим, особено ако се сравнят с републиканската пътна мрежа. И площади. Широки площади, на които хората освен стоки са обменяли още идеи, могли са свободно да изказват мнението си, да хулят съседите и управляващите, да бъдат освирквани и замеряни с вкиснали зеленчуци. Тези очарователни, широки, претъпкани, вмирисани площади (въпреки че в много от римските градове е имало канализация, все пак са миришели) са се наричали форуми.

Всички пътища водят към Рим

В съвременна България, както вече изяснихме, калдъръмите са със съмнително качество, но като нация техническа, имаме сносен Интернет. Или поне доста по-добър от този на древните римляни. И имаме форуми. Много форуми. В тях излагаме мнението си, мъките и страданията си, въпросите си, недоволството си, още критиките към мненията, страданията, въпросите и оплакванията на останалите форумни участници и критиките към техните критики.

И ако според мълвата всички древни пътища са водели към Рим, днес почти всички български киберпътеки водят към клубовете на DIR.BG. Всъщност, по-правилно е да се каже, че тръгват оттам.

В тях за пръв път в България се развива една по-сериозна форумна дейност. Като клубове към портален сайт те покриват доста широк диапазон от теми. От злободневни раздумки и политика, през фенклубове и форуми, посветени на различните странни хобита, които могат да имат българите през двадесет и първи век, до специализирани професионални форуми. В тях човек може да си губи времето (особено работното) твърде успешно. За много хора посещаването на форуми е единственият масов спорт, който могат да си позволят в забързаното ежедневие. Не е доказано дали вреди на здравето или го укрепва, но според всеобщото схващане е напълно вреден за кариерата. С едно малко изключение – професионалните форуми. Тези, в които хора от различни професии обменят опит, мнения, показват и дискутират работите си, поучават се от грешките си, или напротив, опитват се да ги натрапят като стил на работа и на останалите. В тези форуми човек може да сравни нивото си с това на конкурентите, да види какво ново се случва из бранша и да критикува здраво, докато останалите форумни участници предадат ключовете от офисите си и се захванат с пчеларство.

Силата на клубовете в Дир-а е в многообразието на темите и броя на хората, които членуват в тях. Основният недостатък е стандартната реализация и ограниченията, поставяни от общия шаблон, по който са изградени всички форуми. Понякога публичното пространство не е достатъчно. И нерядко форумни ядра, възникнали в рамките на Дир-а, се отделят от него и организират собствени форуми и сайтове. Такава е случката с фотографския сайт

www.photo-forum.net

След като дълго време си показвали картинки в Дир-а, няколко човека реша-

ват да си направят нещо по-различно, поудобно и разбира се, тяхно си. Фотофорум е посветен на фотографите, професионалисти или любители без оглед на стаж, фотографска техника и умения. Едните се учат от другите, другите намират признание, контакти с други от бранша и нови идеи.

Фотофорум съдържа няколко секции, в които можете да позиционирате снимките си:

Портрет
Природа
Голо тяло
Всекидневие
Експеримент
Макро
Хумор
и Всичко останало

За да разглеждате, са ви необходими само браузър и връзка с Интернет, но за да качвате фотографии, трябва да се регистрирате и да подготвите сканирани изображения на снимките си. Техният размер не трябва да надвишава 701 пиксела по дългата страна. Файловете не трябва да бъдат по-големи от 100 kB, във формат JPEG и PNG. За да се виждат снимките във всички браузъри, записаните в JPEG изображения трябва да са в RGB режим, а не в CMYK. Последното е валидно за всички изображения, които качвате в Интернет, а не специално за фотофорума. Любопитно, макар и дълго оспорвано във форума, е решението колко снимки могат да се качват на сайта. Всеки потребител си има собствена галерия, в която може да зарежда до три нови снимки на ден. Те са видими в личната страница, която всеки автор във форум има. Но в общата галерия имате право да качвате до три снимки седмично. Това е твърде малко на пръв поглед, но ако свалите някоя снимка от общата галерия, можете да качите друга на нейно място. Така можете да покажете много повече от три снимки за период от една седмица, но в даден момент ще бъдат видими само три.

На всяка публикувана от вас снимка останалите потребители могат да дават коментар, а регистрираните могат да дават и оценка. Първоначално системата на оценяване беше по шестобалната, но в момента е намерено за по-удачно да присъждат медали. Златен, сребърен и бронзов, които носят съответно четири, две и една точки. Така освен самата оценка значение има и броят хора, които са решили да дадат глас, двадесет каквито и да са медала имат доста по-голяма тежест от една или две шестици. А ако снимката не ви харесва – просто не гласувате за нея. По този начин се избягва злонамереното гласуване с ниски оценки, когато има конкурс.

В раздел Рейтинг можете да видите най-добрите според публиката снимки от последните три дни, от последните тридесет и по месеци, за една година назад.

За разлика от повечето подобни сайтове фотофорумът развива силна офлайн дейност. Тя се изразява в конкурси, наградите, в които обикновено включват фотографска техника и утешителни награди за хората, които са били близо, но не са успели да грабнат приза. Също така с избрани фотографии от конкурсите се организират изложби в НДК и в различни галерии.

Отминалите досега конкурси са Скрита камера, Снимка по песен, Един миг от живота. Актуалните теми са Цифрова фотография, постоянният конкурс на Списание Одисей и Всичко е любов.

Когато има конкурси с предметни награди, винаги има хитреци, които се регистрират под различни имена и гласуват за себе си. Вече казахме как е решен въпросът с лошите оценки, които се дават на конкурентите. А за неутрализиране на гласовете от „мъртви души" във фотофорума имат право да гласуват всички регистрирани към момента на обявяване на конкурса потребители, които имат качени снимки в галериите на сайта. Новите потребители, регистрирани след началото на конкурса, могат да дават своя вот във всички галерии с изключение на галерията за конкурса. Те ще могат да гласуват и в следващите конкурси, организирани от Фотофорум.

В сайта освен фото има и стандартен форум. В него се обсъждат различни фотографски проблеми, а и не само. Това е мястото, където можете да получите добър съвет, ако сте решили да постегнете арсенала си от фототехника.

ГРПХЛЛА

Чете се Графила. Намира се на адрес www.graphilla.com. Това е сайт за хора, работещи в областта на графичния дизайн. Основните теми, които се дискутират, са:

Уебдизайн – форум за уебдизайн.

Печатен дизайн и предпечат – форум за дизайн на печатни продукти от всякакъв вид.

3D/Compositing – форум за 3D графика и анимация.

Графики и илюстрации – форум за визуализиране на идеи по всички възможни начини.

Лого и шрифт дизайн – форум за дизайн на запазени знаци и авторски шрифтове.

Фотография, фотоманипулация и ретуш.

Изброените теми са в графа Специализирани, т.е. те са с ограничен достъп и новите потребители, макар че могат да ги четат, не могат да публикуват в тях. За да получат права за достъп, те трябва да минат през малък конкурс. За целта има раздел Представяне, в който те трябва да покажат свои работи в областта или областите, за които кандидатстват. Желателно е да са повечко работи, в различни стадии на разработка. От концептуални скици, през WIP (което ми отне известно време да разгадая, че означава Work In Progress), до завършени проекти. Ако по една или друга причина човек не получи право на достъп, това не означава, че Графила е затворена за него. Освен в Представяне всички могат да публикуват и в темите ГРПХЛЛА за всеки и Общи приказки, които са не по-малко

посещавани и дискутирани от специализираните. Друга важна тема е Книгата за жалби и оплаквания, чийто модератор, Арменският поп, е наистина търпелив и склонен стотици пъти подред да обяснява как Графила в действителност не е като останалите форуми (че кой ли форум е?) и как той не е за млади неразбрани таланти, а по-скоро за утвърдени специалисти и т.н., каквито са останалите подробности от концепцията на създателите.

За поддържане на висок спортен дух понякога се провеждат конкурси по различни теми. Обикновено мотивацията се изчерпва с чест и слава, понякога каса бира, но нивото на участията в досегашните конкурси не изглежда да е пострадало от липсата на сериозен материален залог. Заглавията на миналите конкурси са:

3D Конкурс – робот.

Конкурс за дизайн на уебсайт и лого на хостинг компания.

Лого Конкурс.

Уебдизайн конкурс: личен сайт.

3D Конкурс – космически кораб.

Конкурс – дизайн на скейтборд.

И в тях могат да се видят доста силни работи.

Макар че има над две хиляди регистрирани потребители, активно ползващите Графила са доста по-малко. Редно е да предупредим за някои от особеностите, които създават лоша слава на сайта и смесени чувства у тези, които вече са го посещавали. Причината не е толкова в наличието на дискриминационна система

...hilla.com :: Преглед на форум - Уеб Дизайн

http://www.graphilla.com/viewforum.php?f=

ГРПХЛЛА
WWW.GRAPHILLA.COM

лого конкурс

FAQ · Търсене · Потребители · Групи · Профил · Нямате нови бележки · Изход

Иди на страница 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Следваща

Уеб Дизайн

graphilla.com Форуми -> Уеб Дизайн

Теми	Отговори	Автор	Видяна
Важна тема: !!! ПРАВИЛА !!! ПРОЧЕТИ ВНИМАТЕЛНО !!!	0	BadmotherfuckeR	1323
Portal	8	ico	391
Сайт "Лубрика"	7	SIMPLI	403
selska_chalga_planeta.tv redesign	6	nubizus	855
Agrowip	3	TT2	261
обява за работа: maquett търси дизайнер	0	BadmotherfuckeR	158
Web Design Work	0	BadmotherfuckeR	239
	18	DR2	2777





за приемане, колкото в характера и тона на диалозите, съпътстващи процедурата, а често и разговорите между вече утвърдените членове. Без да изпадаме в подробности можем да кажем, че атмосферата е студена, коментарите – резки, понякога дори груби, общата толерантност – ниска. Тъй като темата за страстите в Графила е обсъждана многократно, има две основни позиции, които се застъпват от различните участници. Едните казват, че няма значение тонът, че важна е критиката и че когато някой губи времето на форума с недообмислени творби, той си заслужава лошото отношение. Другите са на мнение, че от малко повече търпимост и спокойствие няма да пострада никой и че ниската култура не отговаря на високите претенции на форума. За момента в резултата водят първите, най-малкото защото вторите няма как насилствено да наложат тезата си и да продължават да се разграничават.

Истина е, че българският дизайнер работи в силно конкурентна среда, в която крайната оценка на труда му може да бъде силно субективна, маниерите рядко са важни, напрежението е голямо.

Така че, подгответе се да попаднете в тази среда, ако решите да намирите през Графила. Тя е такава – зла и грубата, но ако човек превъзмогне капризния ѝ характер, може и да остане доволен. Дори и само ако чете и разглежда. В специализираните форуми на Графила има хора с богат опит, продуктът на чиято работа гледаме ежедневно по телевизии, билбордове, в пресата. Някои работят в областта на специалните ефекти в киното, други разработват компютърни игри. Техните коментари могат да бъдат много ценни и за начинаещи, и за напреднали. А, че част от тях са с кофти характер... това е един от стандартните форумни рискове. Последен съвет – избягвайте силни думи като творчество, изкуство, произведение. В Графила не ги харесват. Но ако искате да превърнете форума в колизеум, това е един много добър подход.

Въпреки че е специализиран сайт, Графила ползва стандартен форумен софтуер – PhpBB. Основното неудобство е, че за да покажете нещо в Графила, трябва да го качите на друг, външен сървър и да пуснете препратка към него. Липсва удобство и интуитивност. Не можем да отречем, че PHPBB е един от най-сериозно разработваните безплатни форуми, но когато се говори за специализиран, професионален сайт за дизайн и особено, когато в него има раздел уебдизайн, човек е склонен да очаква поне малко повече… уебдизайн в него.

Ако се върнем отново на улиците на Древен Рим, в началото площадите там са били голи, макар и покрити с качествен камънак. Постепенно са се появявали и неща като поставки за картините на художниците, пиедестали за скулптурите, зеленчукови сергии за посетителите, чешмички, фонтанчета.

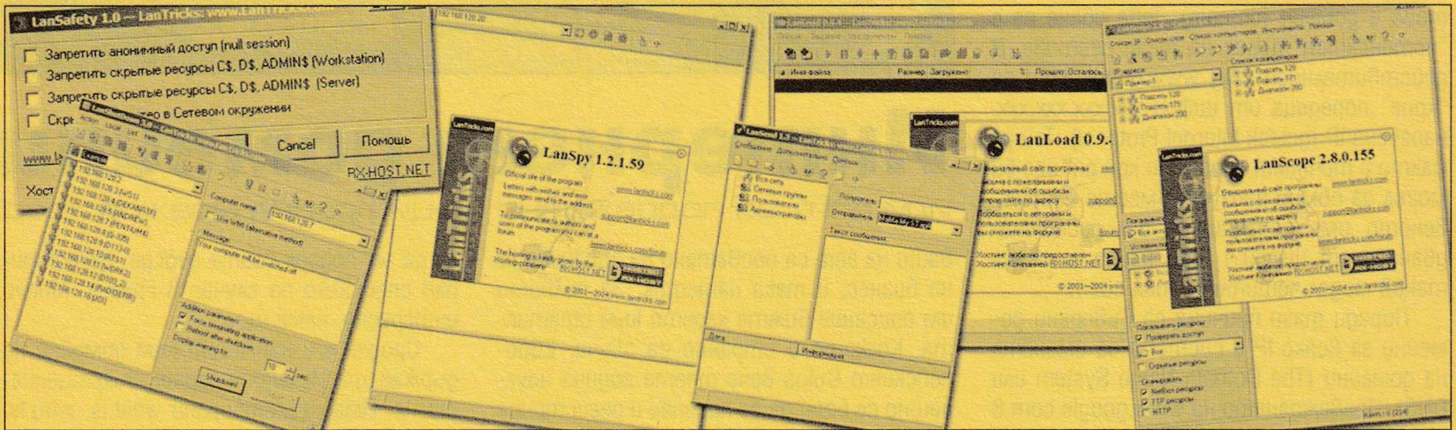
Не е било строго необходимо, но за хората, които са всеки ден там, определено е било удобно.

Управата е полагала грижи, ъпгрейдвала е инфраструктурата.

И Юзърите са били щастливи.

Иван Дончев

ТРИКОВЕ ПО МРЕЖАТА



Предупреждение: Ако вследствие на използването на някоя от гореспоменатите програми пострадате вие, вашата репутация или компютърът, който използвате – списанието и редакцията НЕ носят отговорност.

Някои от мотаенета из Мрежата не дават резултат. Но има такива, които са си направо попадение. Такова е случайното ми влизане в сайта http://www.lantricks.com/. Името му само говори за съдържанието – т.е. пинизчийско и с мрежова насоченост. Шестте безплатни програми, които има там, както и на един от дисковете към настоящия брой, спадат повече към типа "полезни и забавни", отколкото към "гребни и вредни". Особено ако сте в офис или подобно място с повече от 3-4 компютъра. Ето ги и самите тях.

LanScope

Версия: 2.8.1
ОС: Windows 2000/XP/2003
Големина: 1243 Kb

Това е многопотоков скенер за NetBios и FTP ресурси. Проверява по зададени диапазони за адреси и определя достъпни ли са ресурси за четене и запис. Позволява търсене по тип (music, video и подобни). Определя и дали те са достъпни през ftp или през http.

LanSpy

Версия: 1.2.1
ОС: Windows 2000/XP/2003
Големина: 1078 Kb

Това пак е мрежов скенер, който позволява да се получи детайлна информация за PC-тата в мрежата: домейн и NetBios имена, MAC адрес, информация за сървъра, домейна, домейн контролери, remote adminstration, хардисковете, използваните протоколи, потребителите, глобалните и локални групи потребители, какви са настройките за безопасност, споделените ресурси, сесиите, услугите, информация за регистъра и Event Viewer-а.

LanSend

Версия: 1.3.2
ОС: Windows 2000/XP/2003
Големина: 815 Kb

Тя позволява да се пускат съобщения из мрежата без да пишете "net send xxx.xxx.xxx.xxx are da si hodim veche", било то до един, няколко или всички компютри. Има възможност да ги пращате и през определен интервал или в указано от вас време.

LanShutDown

Версия: 3.0.3
ОС: Windows 2000/XP/2003
Големина: 1120 Kb

Тази програмка позволява да се пускат, спират или рестартират компютри както локално, така и по мрежата. Освен това можете да напишете и съобщение, което да предупреждава закъснелия юзер на съседната машина какво му предстои.

LanLoad

Версия: 0.9.4.1
ОС: Windows 2000/XP/2003
Големина: 820 Kb

Предназначена за копиране на папки и файлове в LAN. Има обаче и доста екстри – може да продължава копиране при разпадане на връзката, както и правене на определен от вас брой опити преди да се откаже от копиране.

LanSafety

Версия: 1.0.0
ОС: Windows 2000/XP/2003
Големина: 553 Кб

Предполагам, че част от вас вече са леко параноясали, имайки предвид, че не само те знаят за тези програми... Тук на помощ идва LanSafety. С три кликвания спирате три възможности за ровене из вашия компютър – скриват го от мрежата, забраняват анонимен достъп и пипват леко администраторските настройки с цел подобряване на сигурността.

P.S. При една малко по-добре и сигурно настроена мрежа и/или наличие на добре пипнат firewall работата с програмите може да бъде затруднена или невъзможна.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

АВТОРИ НА LANTRICKS

Виталий Загоровски (Crimson) – автор на идеята за тези програми и техен програмист.
Сергей Мелников – бета тестер, съветник и програмист.
Петър Дятлов – уебдизайнер на екипа, негово е и визуалното оформление на програмите.



Интернет домейни

или опит за подреждане на цифровия мрежов хаос

Всеки Интернет потребител знае наизуст поне двадесетина Интернет адреса – pcmania.bg, gmail.com, google.com, pornno.com и подобни. Използваният от професионалистите термин за това е домейн (domain). Това обаче не е "истинският" адрес на тези сайтове. В действителност зад www.google.com се "крие" поредица от цифри xxx.xxx.xxx.xxx, наречена IP (детек Internet Protocol). Той де факто е точният адрес. Но кой от нас би могъл да помни наизуст вместо петбуквеното име поредицата от десетинадванадесет цифри?! Май не са мнозина такъв модел чешити на тоя свят.

Поради тази причина са въведени домейни за всяко IP и система за имената на домейни (The Domain Name System или DNS). Превеждането на www.google.com в IP адрес се нарича resolving the domain name (в свободен превод намиране на домейна). Намирането действа с принципа на телефоните – набирате 0888 xxx xxx и ви вдига собственикът на този номер.

Какво точно се крие зад това

.com е част от така наречените Top Level Domains или TDL (домейни първо ниво). Има институции, наречени TDL регистри, с бази данни за всички сайтове, завършващи на .com и когато се напише google.com, първо трябва да се намери този .com регистър.

По света има пръснати 13 компютъра, наречени root server, и всеки от тях пази бази данни за IP адресите на TDL регистрите. Това е много критична информация – дори и един процент от нея да е неточна, сайтът няма да може да бъде намерен.

След root server компютрите, идват хиляди компютри, наречени Domain Name Resolvers. Тяхна е задачата да намерят къде е google и да разберат кое е неговото IP, и да ви го покажат през браузъра страницата. Най-просто казано, механизмът е следният – написвате google.com, заявката ви отива до рисолвер, който я разделя на две: google и .com. Втората част се намира в root компютъра (както вече знаем), оттам се търси кой е IP адресът, името се намира и свързва с IP и резултатът се връща на потребителя. Както казахме – лесно е.

Зад управлението на домейните стои организацията ICANN, преведено на човешки Internet Corporation For Assigned Names and Numbers. Тя отговаря за управлението и координирането на системата за имена на домейни (DNS), както и за уникалността на всеки адрес, за да има ред по кабелите.

Кои са топ левъл домейните

До момента са признати тринадесет броя. Идеята им е съкращение, по което всеки да може да се ориентира за какво става дума преди точката. Тези завършващи на aero са посветени на авиация, biz на бизнес, и така нататък. За пълното им описание вижте карето към статията. Колкото и странно да звучи, Европейският Съюз вече трета година неуспешно се бори да се признае и регистрира разширението .eu. Освен тези всяка от 244-те държави по света има свое собствено съкращение – .bg е наше, .fr за Франция .uk е Англия и .ru е Русия.

Но това е доста относително – в момента никой не се интересува какъв е цветът на очите ви, като какъв се чувствате и към коя националност принадлежите – ако името е свободно, плащате и то става ваше. Е, по някога регистрацията е по-усложнена, но ако сте твърдо решен да имате определена комбинация от букви след името на сайта си с цел да се получи някакъв каламбур или просто защото така ви харесва, ще го имате.

Точно по тази логика има много доста голяма плеяда от забавни сайтове. Първия за които се сещам, разбира се, е fuck.it. На него обикаля капитан Fuck.it с неговия робот Fucko и ви обясняват, че може да си регистрирате мейл vashetoime@fuck.it срещу скромната сума от 11.6 британски лири.

Други подобни налудничави комбинации на същия екип от хора са

bullsh.it, damn.it, against.it, canthelp.it, cherish.it, die4.it, doyouwant.it, enjoys.it, fights.it, itsnotworth.it, iwant.it, loves.it, luv.it, mad4.it, realise.it, thinkabout.it, thinks.it, wants.it – регистрации една от друга по-налудничави и забавни. Добре, че на повечето места броят на буквите преди точката са ограничени до три, иначе представяте ли си как щеше да има домейн fu.ck. ?! Това е регионалното Интернет съкращение на Cook Islands, намиращи се в южния Пасифик, с население от 17 хиляди души и големина на острова само 236 квадратни километра.

В този ред на мисли не може да не се спомене и сайтът на култовия геймдизайнер Джон Ромеро, които е www.rome.ro. Регистриран е в Румъния, само и само за да се получи "хитро". Или поне той така си мисли. Кой за каквото се жени*, такъв му е домейнът, бих казал аз. А може би за подарък на моя приятел Георги да му подаря сайта geor.ge, регистриран специално по случая в Грузия. Много интересно, няма що...

Сроден е и напливът към домейни на държавата Исландия заради съкращението .is. Има регистрирани what.is, who.is, where.is, there.is и още една камара такива. Подобен е случаят и с домейна .to. С него могат да се правят много добри комбинации – go.to, bubu.to и т.н., а просто за информация, това са островите Тонга с население стотина хиляди души, разположени на около 170 острова с обща големина 450 квадратни километра. Друга причина за по-либералните разбирания на определени националности, относно съдържанието на сайтовете, регистрирани при тях.

А повод да се регистрират домейни във все по-странни държави е и фактът, че за петнадесетте години съществуване на world wide web всичките имена на домейни с две, три и голяма част от тези с четири букви са вече заети. Жалко, но факт... Така че, ако искате да си имате собствен домейн, трябва да побързате – с колкото и букви да е той, може да го вземе някой преди вас.

P. S. За да видите пълния списък с регионални съкращения, посетете сайта http://www.stickysauce.com/articles/webdesignarticles/domains_of_the_world.htm. Или мислете за нещо от рода на www.хакер.cu (.cu е притежание на социалистическа република Куба)

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

*Г-н Ромеро вече втора година е щастливо оженен за госпожа Raluca натурална ром[ka]ънка.

TOP LEVEL DOMAINS

- **.net** – мрежи
- **.name** – лични
- **.aero** – авиация
- **.museum** – музеи
- **.com** – комерсиални
- **.coop** – кооперативни
- **.int** – интернационални
- **.org** – други организации
- **.biz** – бизнес организации
- **.edu** – свързани с обучение
- **.info** – информационни за TLD
- **.gov** – правителствени на USA
- **.mil** – министерство на отбраната на USA



Предполагам, че ако не сте играли, то поне сте чували за Scrabble – настолната игра за създаване на думи, която все още не може да срещне масов прием у нас. Нейната родина са Щатите, а времето на поява – голямата икономическа депресия, подействала като стимул за превръщане на любими занимания в средство за препитание.

През 1931-ва нюйоркчанинът Алфред Бътс е останал без работа архитект, на който му хрумва да използва знанията си за настолните игри и на тяхна база да създаде нещо ново. Игрите със зарове не го привличат, защото късметът е определящ фактор, а шахът и подобните му са прекалено ангажиращи за широката публика. Залагайки на любовта си към словото, Алфред щателно изчислява честотата на употребата на буквите в английския език, изхождайки от заглавията на New York Times и създава Lexico – игра, изискваща както късмет, така и знания, чиято цел е да се формират думи, използвайки раздадените букви. Играе се без дъска, като критерият за получаване на точки е дължината на образуваните думи.

През 1933-та архитектът кандидатства за патент, но, уви, не го получава. Издателите на игри Parker Brothers и Milton Bradley отхвърлят предложението му за ти ажиране на новото логическо занимание. Неуспехът на този етап амбицира Алфред и в следващите пет години той успява да продаде направените от него 200 копия.

1938-ма е годината, през която Бътс променя визията на играта, вдъхновен от бума на кръстословиците. Той въвежда дъска, на която да се редят думите и променя името на Criss-Crosswords. Чертожните пособия и умението му да борави с тях идват на помощ – дъски за шах биват облепени със синя чертожна хартия, разчертана за целите на играта. Всяка една плочка е всъщност ръчно надписано парче шперплат, което да пасва на размерите на начертанията на дъската. Но независимо от нововъведенията Бътс отново не получава патент и решава да се върне към архитектурното си поприще. По всичко личи, че изобретателният американец е претърпял провал, но съдбата си знае работата...

През 1948-ма един от феновете на Criss-Crosswords – Джеймс Бруно решава да продължи популяризирането на любимата си, но известна на малцина главоблъсканица. Заедно с Алфред Бътс те правят някои финални промени – правилата са опростени и е променена визията на бонус полетата. И най-същественото – избрано е името, с което най-накрая играта е патентована, а именно Scrabble.

Бруно превръща всекидневната си в магазин и с помощта на съпругата си започват импровизираното серийно производство с 18 комплекта на ден. През 1949-та успяват да сглобят и продадат 2251 игри, но не могат да възвърнат вложените средства. Следващите няколко години продължават да са със сходна мрачна статистика и Джеймс Бруно е на път да зареже проекта. Преди да стори това решава да отиде на почивка и когато се връща, ситуацията е коренно различна. Предаваната от уста на уста мълва за новата игра е донесла така желаните поръчки, за изпълнението на които се наема изоставен склад и през последните три месеца на 1952-ра са продадени над 37 000 комплекта.

През същата година собственикът на един от големите магазини в Ню Йорк – Macy's случайно попада на Scrabble и запленен от заниманието, започва да продава играта в своя магазин. Следващата година минифабриката на Бруно прави по 6 000 комплекта на седмица, но и с тези темпове не може да покрие търсенето. Така правата за производство на Scrabble са продадени на Selchow&Righter, след това преминават в други производители, за да стигнат отново след 53 години до Milton Bradley – настоящите разпространители в световен мащаб.

Тръпката при игра на Scrabble е, че нещата не опират само до знаенето на максимално количество думи, но и до умението на играещия да ги разполага на бонус-полетата. В зависимост от отбелязаната на тях цифра се увеличава с пъти или отделна буква, или сборът от цифрите на цялата дума. Като прибавим и фиксирания брой на отделните букви, и възможността да се правят по няколко думи едновременно, се получава наистина зарибяващо логическо занимание. Освен това обогатявате речника си и вместо да пиете бира на гола маса, редите думички, пиейки пенливо пиво.

desi|re

Графични ускорители есен 2004

Вече и в България се продават няколко PCI Express дънни платки – с чипсет Intel 915. Могат да се купят и видеоплатки за тях: Sapphire с ATI X600 – възможности като R9600 (DX9 Shader 2.0). X600XT работи на 500MHz с памет на 380MHz/760DDR; Sapphire X300 (128bit шина за достъп до паметта) и X300SE (по-малък пропускателен капацитет, защото е с 64bit шина) – най-накрая DX9 (Shader2.0) чипове на ATI и за най-ниския клас (досегашният R9200 има само DX8/Shader1.x за разлика от nVidia GF-FX5200, който макар и не особено бърз поддържа изцяло DX9/Shader2.0), възможности като R9600, четири пикселни конвейера и два Vertex Shader модула, X300/SE работят на 325MHz с памет на 200 MHz/400DDR; Albatron с Geforce PCX5900 – FX5900 чип (DX9/Shader 2.0, конвейери, мегахерци) с HSI преобразувател. Очакват се и PCI Express вариантите на върховите модели ATI Radeon X800 (DX9b Shader2.0) и nVidia Geforce 68xx Ultra (DX9c Shader3.0). Не бива да се забравя, че производителността на видеоплатката засега не зависи от интерфейса, така че ще е същата като на AGP моделите със същия ускорителен чип).



Geforce 6600 (NV43)

nVidia обявиха новия си чип от среден клас – Geforce 6600. Той има всички възможности на GF6800 (DX9c Shader 3.0, FP32, Intellisample 3.0, UltraShadow 2.0 и т.н.), но е с по-малко пикселни конвейери (и съответно Pixel Shader модули – 8 на брой. Най-малкият GF6800 чип има 12 конвейера, другите 16) и Vertex Shader модули (3 броя. Най-малкият GF6800 има 5, другите 6). Произвежда се по по-напреднала 0.11um технология (GF6800 – 0.13um) и има 146 милиона транзистора (GF6800 – 220 милиона). GF6600 е истински PCI Express чип (т.е. и в платките, и в корпуса на чипа няма допълнителен преобразувател).

Първоначално се очакват два модела платки: Geforce6600GT (работи на 500 MHz и използва GDDR3 памет също на 500MHz/1000DDR) и Geforce6600 (работи на 300MHz и в зависимост от производителя на платката използва памет на около 300MHz/600DDR). Наименованието "Ultra" вече е запазено за ускорителите от най-висок клас и затова не се предвижда GF6600Ultra. Шината за достъп до паметта и при двата модела е 128bit. GF6600GT моделът има и една допълнителна възможност: SLI интерфейс за двуплаткова работа. Интересно ще е да се види дали две GF6600GT платки ще са по-бързи от GF6800 модела, имащ близка цена (като сметнем и надценката за дъно с два PCIe x16 слота).

Тъй като HSI преобразувателите могат да се използват и в двете посоки, производителите на видеоплатки биха могли да направят и AGP8x GF6600 (NV43 GPU и HSI преобразувател, използван в обратната посока). Естествено, в такъв случай се губят SLI възможностите.

И двата обявени GF6600 модела нямат нужда от допълнително захранване (благодарение на 0.11um технологията и PCI Express x16 слота, който предоставя повече мощност от AGP – 75W, които засега са достатъчни за продукт от среден клас) и охладителите им не заемат пространството над съседния слот.

GF6800 и GF6600 засега са единствените чипове, които поддържат изцяло най-новата модификация на DirectX – 9.0c (Pixel&Vertex Shader 3.0).

Като цяло GF6600/GT са по-бързи от X600/XT, а според nVidia производителността на GF6600GT е достатъчна, за да се играе Doom3 в 1600x1200 и High Quality (но не споменават с какви процесор и памет).

Doom3

Хитова игра в момента е Doom3. Изненадващо тя работи що-годе сносно и на доста слаби компютри (разбира се, в най-ниската разделителна способност и много малко активирани графични екстри). Освен това не изисква видео платката да поддържа DirectX9 (Shader 2.0/3.0), нито дори DirectX8 (Shader 1.x). В минималните изисквания пише, че изисква "GPU с DX9 съвместими драйвери", което е обаче твърде общо и вярно дори за Riva TNT (UDA драйверите на nVidia са предвидени за всички техни чипове от Riva TNT насам). Doom3 тръгва на DirectX7 (T&L) GPU-та като Geforce4MX (на постари не съм я пробвал).

Doom3 по принцип си пасва доста добре с nVidia ускорителите и дори платки, които при повечето игри са малко по-бавни от ATI – при Doom3 излизат напред.

На конфигурация с AXP2400+, 1GB DDR333 и двуканален nForce2 чипсет – с използване на вграденото видео (GF4MX, взима 128MB от системната памет) в 640x480 и Low Quality (най-ниското качество) средната скорост на Doom3 е около 17fps – може да се играе, но когато има повечко (4-5) гадини насича; с Radeon9600 64MB (около 95$) в 800x600 скоростта е 40fps и почти не насича; със Sapphire Toxic (~600$) на стандартните му честоти и без промяна на BIOS – над 50fps при 1024x768 High Quality (по принцип стабилни 60fps се приемат за перфектни, а 30fps за приемливи); с Gigabyte GF6800 (~430$) – около 45fps при 1280x1024 Ultra Quality (най-високо качество); с Transcend R9800Pro (~250$) – 38fps при 1024x768 Ultra Quality; с Canyon GF5900XT (~190$) – 30fps при 1024x768 Ultra Quality.

Sapphire Toxic – X800 Pro

Toxic е с огромен охладител – мястото над съседния PCI слот е заето от радиатора и вентилатора, който е затворен в пластмасово отделение, през което се засмуква студеният въздух извън компютъра. Вентилаторът е относително тих. На задната страна на платката има още един радиатор – за допълнително топлоотдаване (и охлаждане на паметта). Предимството на тази охладителна система са високите честоти, които могат да се достигнат – фабричните 475MHz (стандартната X800Pro честота) могат да достигнат над 520MHz (X800XT) с подходящ софтуер. Паметта също се охлажда, така че и нейната честота може да се увеличи (сложени са 520MHz чипове памет – по-добри, отколкото при обикновените Pro). След като се достигнат XT тактовите честоти, за да се изравни производителността, остава да се активират и четирите изключени пикселни конвейера (Pro фабрично е с 12, а XT с 16) – това става, като се запише модифициран BIOS от XT платка върху Pro платката (съществува и минимална вероятност четирите изключени конвейера да не са съвсем изправни). Разликата в цените обаче не е чак толкова голяма (между обикновено XT и Pro Toxic) и няма да спестите много (~40$).

Недостатъците са два – теглото е около половин кило, а пластмасовото отделение е без планка и затова отзад на

компютъра остават дупки около него (през които може да влезе прах, както се вкарва заедно със студения въздух и от самия охладител).

Паметта е 256MB, а окомплектовката на платката е пълна – дискове с игри и драйвери, кабели за телевизионния изход (TV Out) и за видеовхода (ViVo – Video In/Video Out), DVI-към-VGA преходник за втори монитор (ако той няма DVI вход), кабел за захранване (AGP слотът не е достатъчен, но 350W ATX захранване е достатъчно за AthlonXP конфигурация с един твърд диск).

Gigabyte Geforce 6800

Моделът N68128DH е без вентилаторно охлаждане (т.е. абсолютно безшумно !!) – има два големи радиатора – отпред и отзад, свързани с термична тръба – силно топлопроводим метал, за да отвежда топлината от предния радиатор (който би бил „по-натоварен" защото докосва ускорителния чип) към задния, който е и по-голям. Въпреки големите радиатори (които няма как да не са големи, щом няма вентилатор) пространството над съседния PCI слот не се заема (по-големият радиатор е отзад, където обикновено наблизо няма големи елементи, които да пречат). Все пак по-добре е този слот да не се използва, защото температурата на радиатора е доста висока и ще се охлажда по-трудно (а ще нагрява и PCI платката, която заема слота).

Според V-Tuner2 софтуера (платката има hardware monitoring и с тази програмка може да се наблюдава температурата, да се регулира скоростта на вентилатора, ако има такъв, и да се променят тактовите честоти на паметта и GPU чипа) температурата е между 80 и 88 градуса (едва се пипа). Теглото на платката е грубо около 300 грама. Фабрично чипът работи на 325MHz, а паметта е 128MB и работи на 350MHz/700DDR (стандартните честоти за GF6800). Платката е само с TV-Out и няма Video-In. В комплекта са включени DVI-към-VGA преходник за втори монитор, пет диска с три цели игри (едната е на DVD-ROM), DVD софтуер, драйвери и програмките на Gigabyte – V-Tuner2 и @VGA BIOS Flash (за смяна на BIOS-а), но липсва захранващ кабел.

Transcend Radeon9800 Pro

Тази платка няма екзотичен охладител, а само обикновени малки радиатор и вентилатор за ускорителния чип. Лекичка е и не заема пространството над съседния PCI слот. Паметта е 128MB, а в комплекта са включени всички необходими TV Out кабели (S-Video и композитен плюс удължители и за двата стандарта), DVI-към-VGA преходник, захранващ кабел, CD-та с драйвери и DVD софтуер (няма игри и екстри като V-tuner).

Стоян Спахиев

Модели, 128MB [1]	Слот	GPU, MHz [2]	RAM MHz [2]	RAM DDR	RAM Bit	RAM GB/s	Конвеери и модули PS	MP/s	VS	MV/s	Цена, $ [3]
Geforce 6800 Ultra 256MB [4]	PCIe x16	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	6	2400	500$
Geforce 6800GT 256MB [4]	PCIe x16	350MHz	500MHz	1000	256	32	16	5600	6	2100	400$
Geforce 6600GT [4]	PCIe x16	500MHz	500MHz	1000	128	16	8	4000	3**	1500	200$
Geforce 6600	PCIe x16	300MHz	300MHz	600	128	9.6	8	2400	3**	900	150$
GeforcePCX 5900	PCIe x16	350MHz	275MHz	550	256	18	8	2800	4	1400	195$
GeforcePCX 5750	PCIe x16	425MHz	275MHz	550	128	9	4	1700	4	1700	155$
GeforcePCX 5300	PCIe x16	250MHz	200MHz	400	128*	6.4*	2	500	1	250	85$
Radeon X800 XT Platinum 256MB	PCIe x16	500MHz	500MHz	1000	256	32	16	8000	6	3000	500$
Radeon X600 XT	PCIe x16	500MHz	370MHz	740	128	12	4	2000	2	1000	200$
Radeon X600 Pro	PCIe x16	400MHz	300MHz	600	128	9.6	4	1600	2	800	150$
Radeon X300	PCIe x16	325MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1300	2	650	130$
Radeon X300SE	PCIe x16	325MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1300	2	650	100$
Geforce 6850 Ultra 256MB	AGP8x	450MHz	550MHz	1100	256	35	16	7200	6	2700	550$
Geforce 6800 Ultra 256MB	AGP8x	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	6	2400	500$
Geforce 6800GT 256MB	AGP8x	350MHz	500MHz	1000	256	32	16	5600	6	2100	400$
Geforce 6800	AGP8x	325MHz	350MHz	700	256	22	12	3900	5**	1625	300$
GeforceFX 5950 Ultra 256MB	AGP8x	475MHz	475MHz	950	256	30	8	3800	4	1900	450$
GeforceFX 5900 Ultra 256MB	AGP8x	450MHz	425MHz	850	256	27	8	3600	4	1800	400$
GeforceFX 5900	AGP8x	425MHz	425MHz	850	256	27	8	3400	4	1700	200$
GeforceFX 5900XT	AGP8x	400MHz	400MHz	800	256	26	8	3200	4	1600	185$
GeforceFX 5700 Ultra	AGP8x	475MHz	450MHz	900	128	14	4	1900	4	1900	180$
GeforceFX 5700	AGP8x	425MHz	275MHz	550	128	8.8	4	1700	4	1700	145$
GeforceFX 5700LE	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1000	4	1000	91$
GeforceFX 5500	AGP8x	270MHz	200MHz	400	128*	6.4*	2	540	1	270	70$
GeforceFX 5200	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128*	6.4*	2	500	1	250	65$
Radeon X800 XT Platinum 256MB	AGP8x	520MHz	560MHz	1120	256	36	16	8320	6	3120	500$
Radeon X800 Pro 256MB	AGP8x	475MHz	450MHz	900	256	29	12	5700	6	2850	400$
Radeon X800	AGP8x	425MHz	400MHz	800	256*	26	8	3400	6	2550	300$
Radeon 9800XT 256MB	AGP8x	?412MHz	365MHz	730	256	23	8	?3296	4	?1648	400$
Radeon 9800 Pro	AGP8x	380MHz	340MHz	680	256	21	8	3040	4	1520	250$
Radeon 9800	AGP8x	350MHz	300MHz	600	256*	19*	8	2800	4	1400	225$
Radeon 9800SE	AGP8x	360MHz	340MHz	680	256*	21*	4	1440	4	1440	160$
Radeon 9600XT	AGP8x	?500MHz	300MHz	600	128	9.6	4	?2000	4	?2000	155$
Radeon 9600 Pro	AGP8x	400MHz	300MHz	600	128	9.6	4	1600	4	1600	150$
Radeon 9600	AGP8x	325MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1300	4	1300	100$
Radeon 9550	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1000	4	1000	85$
Radeon 9600SE	AGP8x	325MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1300	4	1300	75$
Radeon 9550SE	AGP8x	250MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1000	4	1000	75$
Radeon 9200	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128*	6.4*	4	1000	2	500	70$
Radeon 9250	AGP8x	240MHz	200MHz	400	128*	6.4*	4	960	2	480	70$
Radeon 9200SE	AGP8x	200MHz	166MHz	333	64	2.7	4	800	2	400	50$

GB/s – гигабайта в секунда – пропускателен капацитет на паметта; PS – Pixel Shader, VS – Vertex Shader, MP/s – милиона пиксела в секунда

* твърде е възможно да попаднете на платка с двойно по-тясна шина за достъп до паметта

** спецификацията не е уточнена от nVidia – има вероятност да попаднете на чип с още един допълнителен VS

1) цените са за платки със 128MB памет, освен ако изрично не е написано друго; по принцип повечето чипове от среден клас се предлагат и в платки с по 256MB, а тези от нисък – с по 64MB

2) Някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения

3) някои все още не се продават – препоръчителна цена от GPU производителя

4) поддържа двуплаткова работа в SLI режим

pisma@pcmania.bg

Здравей, читателю! Във време, в което всеки втори се носи по мързеливата инерция на лятото и му се привижда, че през септември все още е ваканция, и ти си изпаднал в апатия. Или делириум. Апатия, ако се замислим за предстоящите събития (15 септември мина, ако разбираш какво имам предвид). Делириум - ако преиграваш отново и отново Doom 3, така дълго чакания екшън с триизмерни оптически ефекти. Играй си играта, човече - това със сигурност си го чувал...

Сашо Бойчев

МНОГО ИЛИ МАЛКО СА 2500 ДОЛАРА

Привет, приятели от PC Mania. Скоро ще си купувам скъпо PC с RadeOn x800xt, обаче все още няма у нас (кога в най скоро време ще има според вас), така че се изкушавам да взема 6800Ultra (ATI-то си е по-добро, нали). По принцип не харесвам конзолите, но наскоро бях в Германия в един малък универсален магазин (като ЦУМ), на един щанд бяха пуснати два HDTV телевизора, на единия Gamecube с Rogue Squadron 3, а на другия Xbox с Project Gotham Racing 2. Останах много меко казано шашнат от графиката. Та се замислих да давам ли 2500 долара за PC-то (p43, 2 гигабайта 4x512 RAM и т.н.). За една видеокарта x800xt или 6800 Ultra може да се купят четири-пет нови конзоли с малко по-лоша графика от видеокартите. Защо са толкова скъпи (около 550 долара). Изглежда доста съм подценил конзолите. Та главният ми въпрос към вас е свързан с емулаторите за последните конзоли за PC. Кога ще излязат най после ему на PS2, Xbox и особено на Dreamcast за PC. Ще бъде ли достатъчно мощно моето бъдещо PC, за да тръгват добре игрите на емутата, както си вървят на конзолите?

Много благодарности и успех!

Мартин Ламбо
<mar_lambo@hotmail.com>

Ти си живо потвърждение на принципа "Ръка да пипне, око да види". Макар че и в твоя случай е било изпълнено максималното условие за готиното конзолно усещане – HDTV-телевизор. Ако сравниш твоите 2500 долара за компютър с поне няколкото хиляди евро само за такъв телевизор (за да постигнеш подобно удоволствие като в магазина), ще установиш, че PC-то е все пак може би по-добрата алтернатива. А графичните карти са толкова скъпи, защото така са решили производителите. Прочее, емулатори за всички изброени от теб конзоли има и сега, но ти оставям удоволствието да си ги откриеш сам.

СЪРДИТИ МЛАДИ ХОРА

Здравейте, PC Mania!

Пише ви един ваш читател. В следващите редове ще излея душата си на тема – "геймъра у нас и защо еволюцията обърна хода си". Такаа, аз съм от Ямбол... Тук зали колкото ти душа иска – гъз до гъз. И аз като всеки средностатистически 18-годишен ги посещавам от време на време... Не съм голям геймър, пък и не претендирам за това. Дори да исках да стана такъв, щеше да ми е невъзможно... Всеки път, когато вляза в някоя зала, се изумявам... Например влизам наскоро в една наша зала и гледам как двама 35-годишни "геймъри" си обсъждат как едикой-си предмет на Diablo много им трябвал... Искам да седна на компютър и разбирам, че трябва да чакам на опашка зад двама 40-годишни "геймъри". Хех, да, знам – преди всичко мога да кажа, че това е забавно. Отказвам се да играя и им тегля по една на всичките късно усетили се псевдоиграчи и излизам. Връщам се друг ден и гледам едни двама, носещи прозвището "Братята", (най-вероятно защото са братя) седнали пред компютрите, под очите им сенки, а около тях насъбрана една тумба народ. Виждам един свой приятел и го питам "К'ви са тия?", а той ми казва, че тези 30-годишни типове са счупили рекорда на залата —> 4 дни без да спрат – Само CS! Разбира се, изглеждаха ужасно... Пращат там по някое хлапе да им вземе по една баничка от време на време и оцеляват. Стоя и се чудя, тези хора нямат ли живот? Но все пак, какво ми пука... В следващите дни – минавам и гледам все едни и същи типове... Малките хлапета до компютър не стигат от тях, а зад гърба си чувам как един вика по телефона, че тъкмо влизал в града, докато играе CS на компютъра. Пак се засмивам и излизам. Постепенно чувам от приятели, които познават някои от тези 30-35 годишни типове, че те (същите типове) не работят (има логика – как ще работят – като са само в Интернет залите?) и разчитат на парите на родителите си, за да могат да играят. Е, ако това е днешният геймър – аз не искам да съм такъв... Но пък поне е забавно да видиш какви лентяи съществуват... Айде, за мен не е проблем, но ми е жал за хлапетата... Не могат да се наредят от тях. Та питам още веднъж – накъде се движи еволюцията на геймъра?

Това беше от мен, само още нещо – благодаря за плаката и за хубавите статии в миналия брой (и в другите де ;D) и се надявам никога да не спирате да влагате по една добра доза хумор в тях, защото точно това ги прави толкова страхотни.

Ваш верен читател

Нино Златев
<nino_zlatev@abv.bg>

И хората на 35 години са хора, Нино. И те искат малко да поразкършат пръсти, не мислиш ли? И чак пък да са лентяи... Преди време бях в Македония, където кафенетата бяха пълни по обед с много мъже, които сърбаха "експресо" (така го пише и в менюто на македонски), премestваха десния от левия крак и след това се качваха в някой бърз автомобил. Хората там казват – тия хора работят нощем, разбирай сам какво (хазарт, наркотици, едно-друго). Изводът – след тежка и изморителна нощ не е ли гот да удариш един бърз WarCraft 3 или един CS, а?

РАВНОСМЕТКА

Здравейте, PC Mania. От много време чета в писмата, които публикувате в списанието, а и в други геймърски медии, за терзанията на геймърите относно високите системни изисквания на игрите. Винаги създателите им са "виновни", а дали е така наистина? Ако погледнем от друг ъгъл, не мислите ли, че игрите са един ускорител на технологичния прогрес? Ако всички игри, които излизаха на пазара, вървяха перфектно на система с Duron на 700 MHz, 128 MB RAM и GeForce 2 MX400, то какъв е смисълът от процесорите на 3,4 GHz и видеокартите от висок клас като GeForce 6800 Ultra и Radeon X800 XT PE. За какво друго се използват видеокартите освен за игри? Не са ли новите игри един вид стимул за закупуването на тези видеокарти и процесори, един вид реклама за тях? Ако не бяха игрите, нямаше ли да се обезсмисли конкурентната борба между производителите на хардуер Intel и AMD, nVidia и ATI? Какъв щеше да е смисълът да

създават такава мощ, след като няма за какво да се използва? Много геймъри може би ще попитат: "Добре, а ние какво сме виновни, след като не можем да си позволим такъв хардуер и следователно да играем новите игри? И ние имаме право да играем!" Така е. Но създателите на игри ли са виновни за това? На Запад много геймъри вече разполагат с мощни процесори и видеокарти, а в България тези щастливци са малцина. Ако си представим, че средната работна заплата у нас беше около 2000 евро, както в западноевропейските страни, САЩ и Япония, дали нямаше да можем да си позволим видеокарти за $400? Щяхме! Лично аз нямаше да се замисля изобщо и веднага бих се сдобил с флагмана на nVidia – GeForce 6800 Ultra за $660, защото съм заклет геймър и целият този програмистки и дизайнерски труд, вложен в новите игри (DooM 3, Half-Life 2, FarCry и т.н.), си струва да бъде видян и изживян пълноценно. Но когато разполагам с мизерните 250 лева доход на месец, мога само да си мечтая за графичните титани и да се надявам, че когато си пусна някоя от горепосочените игри, диапозитивите, които ще гледам с моята GeForce FX 5200, ще бъдат с достатъчно висок фреймрейт. Защо производителите трябва да съобразяват изискванията на игрите си с хардуера на неколкохилядния български пазар за игри (огромна част от който е пиратски) при условие, че многомилионният световен пазар е вече готов за тях? Какво трябва да направят? Да слагат по една от изброените по-горе видеокарти в кутиите на игрите си, предназначени за продажба в България като бонус, така че да можем да ги играем? Едва ли. Когато стандартът ни на живот се подобри, тогава и ние ще се приобщим напълно към световното геймърско братство. Кога ще стане това? Нямам представа...

Станимир Стефанов
<exile@abv.bg>

И аз това казвам, Станимире, от поне едно две-три години. Явно внимаваш в час.

БИТКА ЗА PC

Здравейте, PC маниаци!

Няма да започвам с хвалби към вас, защото това е просто излишно. Вие си знаете, че сте си супер. Искам да изразя възхищението си обаче към тия пичове, дето най-накрая се сетиха да пуснат една тупалка за PC. Става въпрос за Media-Kite и тяхната супер яка FIGHTING игра Guilty Gear XX #Reload. Не знам защо винаги ние PC феновете сме лишавани от този любим (както за мен, така и за много други фенове) тип игри. Та какво по хубаво от това да пребиеш до смърт някоя "гад". Ако си ядосан на някой можеш да си излееш гнева върху множина бойци, като им виждаш сметката по какъвто си начин поискаш. Е, не е ли това, което задоволява напълно всеки PC маниак? Дано успехът на играта да донесе доста печалба на издателите, за да се замислят и другите фирми – "Абе защо не издаваме игрите си за PC, а само за кутии от типа PS2 і X-box?".

Единственото нещо, за което ме е яд е, че няма онлайн игра. Дали ще се появи пач?

Ваш заклет фен

Георги Дунчев
<masterman@abv.bg>

Направихме експеримент. Вкарахме Guilty Gear XX в допитването „Какво играем през септември?" Явно голям бой е паднал, защото едва около 30-40 човека са дали своята подкрепа в битката му за победа.

Това е и отговорът защо няма повече файтинг игри за PC. Всъщност, докато не му увре на масовия българин акълът, че конзолата все пак е готино нещо (сиреч, докато не проумее, че трябва да даде 300-400 лева само за телевизионна приставка), файтинг игрите ще продължат да бъдат забавление за полудели азиатци. Прочее, в Япония така или иначе играят на всичко и по всяко време.

Но за това по-подробно друг път.

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

Какво играем през септември?

1.	DooM 3	20.97 % (682)
2.	WarCraft III Frozen Throne	13.47 % (438)
3.	SC: BroodWar	7.01 % (228)
4.	SW: Knights of the Old Republic	6.24 % (203)
5.	Sacred	6.12 % (199)
6.	Championship Manager 2003/2004	5.29 % (172)
7.	Battlefield Vietnam	5.07 % (165)
8.	Counter-Strike	4.98 % (162)
9.	Diablo II:LoD	4.70 % (153)
10.	Heroes III	3.91 % (127)

АНКЕТА

Гледахте ли Олимпиадата?

Да, всички състезания	37.72 % (441)
Играх Doom 3, ще го правят олимпийски спорт	26.18 % (306)
Не, гледах "Да купиш игрите"	19.16 % (224)
Ми не, не ме кефи	16.94 % (198)

Слава богу, че излезе Doom 3. Появата на дългоочаквания екшън на Кармак и компания внесе така необходимия за поддържането на гейментусиазма свеж полъх. Още с влизането си в надпреварата, той се изстреля на върха, но което е по-важното – неговата преднина пред втория, WarCraft III, е дотолкова чувствителна, че в нито един момент от изминалите 30 дни не е стояло съмнението кой е истинският лидер през септември. Така е с големите игри – когато дойдат, тревичките замират, птичките спират да пеят, а „Визин" в аптеките изчезва, паднал в битка срещу кръвясалите очи на малки и големи геймъри.

Така е с големите игри, както вече казах и един бърз прелет на десетте най-предпочитани заглавия показва, че нашата класация е нещо като зала на славата за великите постижения на новия вид забавление за народа. Например третия – още помня времето, когато се появи. То съвпадна по някаква случайност с първите проблясъци на искри около публичния образ на Лили Иванова. Бях малък, не знаех, но вече разбрах – приятно застарялата прима на българската естрадна музика още тогава е предусещала как някой ще се опита да я измести от пиедестала за най-древен и най-заслужил играч на сцената, наречена живот. Дедовото ги умее и с плам в очите и спомени в старите кости задминава на ъгъла напиращия четвърти, Star Wars: Knights of the Old Republic. Пети е Sacred, RPG-хитът на това лято, който очевидно успя да измести от сърцата на феновете Diablo. Той пък едва се промъкна в десетката, подкрепян вече единствено от най-ревностните си почитатели.

Шестото място на Championship Manager подсказва само едно – есен е и футболните страсти отново са на мода. Всички европейски първенства вече стартираха и някак неетично би било за врелите и кипели почитатели на Байерн (Мюнхен), Челси, Реал (Мадрид) или Милан да не демонстрират тактически усет в битка с компютъра. Седми е Battlefield: Vietnam. След изненадващото и твърде съмнително първо място през миналия месец справедливостта възтържествува (а тя винаги прави така) и подреди този иначе наистина приятен екшън там, където му е мястото.

Осмият и десетият показват как рутината, опитът и наистина чудесните вътрешни качества на играча помагат дори години след преминаването апогея в неговата кариера. Condition Zero е вече толкова близко, че Counter-Strike като нищо ще се окаже есенният победител в надпреварата за вкуса на негово величество читателя. Ние не можем да не бъдем доволни. Насам и с други подобни готини игри!

Гледахте ли олимпиадата?

Олимпиадата премина, България спечели 12 медала (две олимпийски титли), а геймърът изневери на хобито си и седя пред телевизионния екран, вторачен в мачовете на гюлле, гребците и баскетболните отбори. Или не го изостави – все пак игра като разпран Doom 3, гласува в чарта за него и се поддаде на модерния в момента култ към личността на Джон Кармак. Така най-общо бихме могли да обобщим вашите отговори на нашия въпрос относно олимпийските игри в съседна Гърция. Скандалът около Иван Славков-Батето беше дотолкова шумен, че дори и в иначе тихата и отдалечена от публичната глъч геймърска общност той е намерил сериозен отклик. А около 200 човека не са и поглеждали олимпийските състезателки по синхронно плуване. И защо да го правят, след като по морето този август беше пълно с едни други състезателки, очакващи с удоволствие високите спортни постижения на представителните мъжки гарнитури. Но това е една друга история.

Сайтът www.pcmania.bg продължава обаче да бъде същата история, в която знаете, че имате гарантирано място. Минете за малко, вижте какво има за гласуване и после може пак. Да се включите в гарнитурите, имам предвид...

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.



PCMANIA 10/2004 CD#1

ИГРИ

Colin MacRae Rally 2005 - Racing
Myst 4 - Adventure
18 Wheels Of Steel: Pedal to Metal - Racing

ПРОГРАМИ

Windows Media Player 10.0 – Нова версия. ОС: Windows XP/2000; Лиценз: Freeware
DesktopX 2.2 – Създайте собствен десктоп за Windows. ОС: Windows XP/2000; Лиценз: Shareware
IrfanView 3.92 – Програма за разглеждане и редактиране на снимки и картинки. ОС: WindowsAll; Лиценз: Freeware
Slim Browser 4 – Добавя нови екстри към Internet Explorer като: работа с няколко страници в един прозорец, търсачка, блокиране на реклами. ОС: WindowsAll; Лиценз: Freeware
ObjectDock 1.0 – Красив и удобен launchbar и taskbar. ОС: Windows XP; Лиценз: Freeware
AntiVir PE 6 – Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: WindowsAll; Лиценз: Freeware/Shareware
DirectX 9.0c

WALLPAPERS

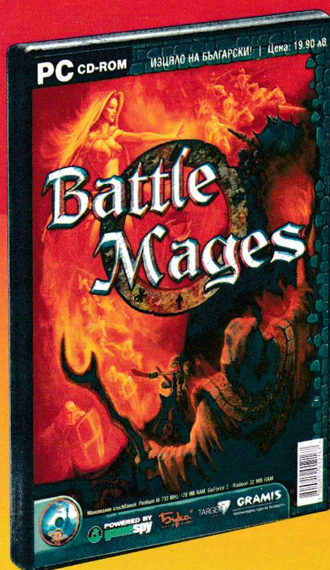
Adventures of Sherlock Holmes
Conflict: Vietnam
Richard Burns Rally

Печелившите от предишния брой:

1. Катя Деливерска - София
2. Николай Игнатов - София
3. Павлин Савов - Кърджали
4. Радослав Димитров - Търговище
5. Камен Николов - София
6. Александър Антонов - Попово
7. Марин Павлов - Пловдив
8. Виктор Евелинов - Видин
9. Петър Баев - Бургас
10. Стоян Тенчев - Айтос



Може да си изрежете обложка за диска!



1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Battle Mages! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

MIDNIGHT NOWHERE, FAIR STRIKE, RC CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Първото изречение на играта .... **е:**

....

....

....

Купих си играта от (кой магазин или друго място): ....

....

....

Моля, напишете своя телефон, при евентуални проблеми с доставката:

....

....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Спечелете с GRAMIS



БРОЙ 10 (78) ОКТОМВРИ 2004

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от

CHSL България

Печат

ДЕЛТА+ Димитров и сие
www.deltaplus.net
032/ 630-642

Aliens vs Predator	19,95 лв
Alien vs. Predator 2	24,00 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв
Anno 1503: The New World	24,00 лв
Armed and Dangerous	77,00 лв
Aura	39,95 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
НОВО **Battlefeld 1942: Antology**	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
Battlefeld 1942: Secret Weapons of WWII.	44,00 лв
Battlefield: Vietnam	69,95 лв
Blitzkrieg: Burning Horizon	44,00 лв
Breed	69,95 лв
C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	29,95 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Call of Duty	77,00 лв
НОВО **Call of Duty: United Offensive**	44,00 лв
Civilization III	29,95 лв
Civilization III + Play The World	69,95 лв
Colin McRae Rally 03	29,95 лв
Colin McRae Rally 04	69,95 лв
Comanche 4	19,95 лв
Contract J.A.C.K.	59,95 лв
Cossacs: Back to war	29,95 лв
Counter-Strike: Condition Zero	77,00 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв
Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre	39,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
Disney's Dinosaur	19.95 лв
Disney's Donald Duck Quack Attack	19.95 лв
Disney's Extremely Goofy Skateboarding	19.95 лв
Disney's Jungle Book	19.95 лв
Disney's Tarzan	19,95 лв
Doom III	77,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв
Enclave	29,95 лв
Enter the Matrix	77,00 лв
Escape from Monkey Island	29,95 лв
Evany	39,95 лв
FIFA 2003	29,00 лв
FIFA 2004	34,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
НОВО **Gooka: The Mistery of Janatris**	19,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
Ground Control II: Operation Exodus	69,95 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter: Quiddich World Cup	49,95 лв
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	49,95 лв
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
IGI 2	69,95 лв
IndyCar Series	69,95 лв
ISS 3	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	24,00 лв
Joint Operations: Typhoon Rising	69,95 лв
Jurassic Park: Operation Genesis	19,95 лв
Knights of Honor	59,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв
Line of Sight: Vietnam	29,95 лв
Mace Griffin Bounty Hunter	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	44,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault DELUXE	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault WarChest	99.50 лв
Metal Gear Solid 2 Substance	59,95 лв
Morrowind	77,00 лв
НОВО **Mortyr**	15,00 лв
NASCAR 2003	49,95 лв
НОВО **NBA 2004**	24,00 лв
Newerwinter Nights	29,00 лв
NWN: Hordes of the Underdark	44,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	29,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	29,95 лв
NFS 7: Underground	77,00 лв
NHL 2003	77,00 лв
НОВО **NHL 2004**	24,00 лв
No One Lives Forever 2	19,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	39,95 лв
Painkiller	49,95 лв
Prisoner of War	29.95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
RC Cars	19,90 лв
НОВО **Rome: Total War**	77,00 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
НОВО **Shizm 2**	39,95 лв
Shrek 2 Activity Center	29,95 лв
Shrek 2 The Game	69,95 лв
Silent Hill 3	59,95 лв
SimCity 4	19,95 лв
SimCity 4: Deluxe	77,00 лв
SimCity 4: Rush Hour	49,95 лв
Soliders: Heroes of WWII	77,00 лв
Spider-Man2: The Game	69,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Trek Voyager: Elite Force 2.	77,00 лв
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
НОВО **Star Wars: Battlefront**	77,00 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Jedi Academy	77,00 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Sudden Strike	24,00 лв
SWAT 3: Elite Edition	19,95 лв
The Hobbit	29,95 лв
The Lord of the Rings: The Return of the King	29,95 лв
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	19,95 лв
The Lord of the Rings: War of the Ring	69,95 лв
The Thing	24,00 лв
The Sims: Double Deluxe (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator	59,95 лв
НОВО **The Sims 2**	69,95 лв
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims: Deluxe	39,95 лв
The Sims: Makin' Magic	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
The Sims: Superstar	39,95 лв
The Sims: Tripple Deluxe	59,95 лв
TOCA Race Driver 2	69,95 лв
True Crime: Streets of L.A.	77,00 лв
UEFA Euro 2004	69,95 лв
Unreal 2	44,00 лв
Unreal Tournament 2003	54,00 лв
Unreal Tournament 2004	77,00 лв
Vietcong: Fist Alpha	59,95 лв
WarCraft III	69,95 лв
WarCraft III The Frozen Throne	59,95 лв
World Championship Snooker 2003	29,95 лв
World Championship Snooker 2004	69,95 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

Empire Earth	39,95 лв
Келтски Крале	15,00 лв
Картаген	29,95 лв
Schizm	39,95 лв
Цар	9,95 лв
Heroes IV	19,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	19,95 лв

DOOM III



Масивно нашествие на демонични създания превзема изследователска станция на Марс. След себе си те оставят само хаос и ужас. Като един от малкото оцелели, вие ще трябва да се преборите с шока, страха и ужаса и да откриете пътя до Ада и обратно, като се изправите лице в лице със стари и нови врагове. Фирма Пулсар има невероятното удоволствие да ви представи този епичен и шедьовър от id software, чакан на пазара повече от четири години!!!

77.00 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

THE SIMS 2

Приключенията на малките човечета, живеещи в свят по-реален и от нашия продължават. В Sims 2 ще се ръководите от най важния показател – Точките на живота, с които ще можете да определите дали вашия любим Сим се справя в живота или е пълен провал. Ще можете ли да преведете вашите герои през важните събития в живота като първите им стъпки, първия провал, първото предложение за брак докато часовника продължава да тиктака?.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

69.95 лв.

STAR WARS: BATTLEFRONT



Battlefront е играта, която ще ви даде възможност да преживеете отново и дори да вземете участие в класическите Междузвездни Войни както никога досега. Можете да изберете един от многото типове войници, да яхнете някоя летателна машина или да се качите на оръдейна кула и да превземете галактиката планета по планета. От първо лице или от трето, в режим на самостоятелна игра или в многото мултиплейър режими – изборът е във ваши ръце.

77.00 лв.

KNIGHTS OF HONOR



Като Крал, вашите задължения ще са да водите вашия народ в неговата неспирна борба за власт и просперитет. Лоялни рицари надарени със специални умения ще бъдат винаги до вас. Войни, дипломация и процъфтяваща икономика са постиженията, чрез които ще увеличавате своята мощ и ще разширявате влиянието си. С уникална система за управление на кралството играта Knights of Honor ще ви предложи много нови възможности за развиване на бойната ви стратегия.

59.95 лв.

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING



Индонезия. Близкото бъдеще. Обединените Сили стъпват в страна, на ръба на разрушението. Местните партизани са получили достъп до секретни оръжия за масово унищожаване, армията се е разцепила на враждуващи фракции. Цялото напрежение и омраза се стоварва върху мирното население. В ролята ви на пехотинец от елитен отряд ще трябва да летите с хеликоптери, да управлявате моторници, и да карате бързи транспортьори с една единствена цел – да неутрализирате Индонезийските сепаратисти в това мултиплейър изживяване от трето поколение.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

69.95 лв.

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II



Свръх реализъм по време на Втората световна война в Европа ще ви покаже новия хибрид между 3D стратегия и шутър. Soldiers: Heroes of World War II ще постави войната във вашите ръце. Управлявайте най-елитните Британски Американски, Съветски или Германски войски. 30 уникални мисии в различни местности, 105 превозни средства с реалните им възможности като скорост, въоръжение и броня, напълно разрушима околна среда, мултиплейър режими и над 100 анимирани войника за управляване и сражаване.

69.95 лв.

ROME: TOTAL WAR



Следващата генерация на стратегическите игри започва своето начало с Rome: Total War. Целта е да завоювате, властвате и управлявате Романската Империя с една единствена цел – да бъдете провъзгласен за Император на Рим. Във времето на величието на Рим, когато гладиаторите са се били във величествения Колизеум, когато Ханибал е поел войските си през Алпите, а Юлий Цезър най-накрая смазва варварските Гали – всичко това ви очаква в един брутален сблъсък между цивилизация и варварство.

77.00 лв.

SCHIZM II: CHAMELEON



Млад мъж се събужда на пуста космическа станция, обикаляща около безлюден свят. Намиращ се в криогенна камера, той се събужда от дългия сън за да осъзнае, че няма никакви спомени относно кой е той и къде се намира. Кой го е оставил в това състояние? Колко дълго е прекарал в сън? Поемете ролята на Сен и изследвайте нови светове с помощта на технологията „Хамелеон” в продължението на един от най-продаваните куестове в света.

39.95 лв.

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE



Отворете следващата глава от любимата на всички военна сага. В официалното допълнение към този незабравим екшън от 2003 година отново ще се насладите на невероятната графика пресъздаваща интензитета на войната в 12 нови нива. Трите нови кампании покриват отново действията на най силните армии от Втората световна война – американците, този път в Битката за Булж, британското участие в кризата в Сицилия и битката за Курск, пресъздаваща руския фронт.

44.00 лв.

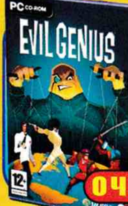
AURA: FATE OF THE AGES



Древна легенда разказва за четири свещени пръстена, които ще донесат невиждана сила, мощ и безсмъртие на този, който ги събере. Приключението минава през четири магични свята в търсене на поредния пръстен. Лесна за управление игра от типа point-and-click, с наистина предизвикателни загадки – именно това, което се очаква от игра на DreamCatcher, игра за която вече всички любители на този жанр си шушукат.

39.95 лв.

EVIL GENIUS



Вие сте злобен и отмъстителен ръководител на пъклен план за завладяване на света. Това ще постигнете чрез разработването на върховната машина, която ще доведе деня на Страшния съд. Постройте секретната си база, спечелете известност като изпълнявате различни мисии, отблъсквайте органите на реда в битки в реално време и усъвършенствайте зловещи мега оръжия за да изпълните пъклення си план. Рядко се среща да можете да влезете в ролята на зъл негодник, затова не пропускайте звездния си шанс.

ОЧАКВАЙТЕ

BATTLEFIELD 1942: WORLD WAR II ANTHOLOGY



За любителите на темата за Втората световна война, това може би е най-пълната колекция, която ще можете да купите на пазара. Battlefield 1942: World War II Anthology ще включва оригиналния Battlefield 1942, както и двете продължения Secret Weapons of World War II и Road To Rome. Ще се насладите на всички използвани през войната оръжия, превозни средства, летателни апарати, ще се запознаете с действително провеждани битки из цяла Европа.

69.95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК



WWW.PULSAR.BG

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62,факс:954 92 78; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК); бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ – ет.3; НДК – базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД – ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; World of music – бул."Патриарх Евтимий" – до Турското посолство, Мюзик Фешън – пл. Славейков 1,тел.(02) 986 68 58,Магазин Office Express – бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет; Технополис
[ВАРНА] Компютър Офис, ул. Странджа No 22 вх.1 ет. 1,тел.(052) 63 69 65,62 69 65 **[ПЛОВДИВ]** Трансфер Груп – ул.Антим I–ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; Империя – ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813 **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** Плевен Стайл – тел. (064) 800 533 **[МОНТАНА]** Енигма Дизайн – ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546
[ПАЗАРДЖИК] Светослав Ковачев – В сградата на Драматичен Театър,0888905598 **[Магазини ГЕРМАНОС]** в цялата страна; **[Магазини МЕТРО]** в цялата страна



"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL GAMES (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), ATARI, ELECTRONIC ARTS, ACTIVISION, CODEMASTERS, THE ADVENTURE COMPANY, DREAMCATHCER, CENEGA, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS, CDV, DISNEY INTERACTIVE